

Svet

6/93

KOMPJUTERA

CENA 500.000 DIN.



Microsoft Windows for Workgroups

TEST DRIVE: Digit 486 Multimedia, Intel for Windows DeLuxe, Micro CDM Game Master

Adobe Photoshop 2.5 for Windows,

Domaći softver: MicroNOVA SoftCASE

25 DEN, 150 SIT



UJI PRAM 8932 5073

8 770352 580867

Uređuje **TIMOTHY STANČEVO**

Svet kompjutera – impres

Broj 105, lip 1993.
Cena 500.000 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošević

Uređuje redakcijski kolegijum:
Timothy Stančević
Vojislav Galić
Vojislav Mihailović
Nenad Vasočić

Urednički savetnik
Dorica Kravčević
Emila Šušajić

Likovno-grafička oprema
Rita Marjanović
Branka Rakić

Koristio je
Predrag Mišković

Doprinosi:
Dr Zoran Jelić (Francuska),
Aleksandar Petrović (Kazanj)

Štampači saradnici:
Dušan Ostrožević, Bojan
Zenočkar, Branko Jeković, Pejo
Jović, Gradimir Jakimović, Dušan
Kerčević, Marko Kirin, Dalibor
Lank, Nebojša Lazović, Željko
Novotoni, Ivan Obovački, Vinko
Orlović, Sanja Ristić, Duško Savić,
Nicoša Stojanović, Dušan
Stojčević, Aleksandar Štambeković,
Dejan Šundić, Branislav Tomić

Lektor
Dužina Mladenović

Sekretar redakcije
Metka Udoholović

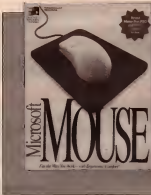
Tehnički saradnik
Stjepan Rukić

Telefoni redakcije:
011/ 330-652 (svakodnevno)
330-591, lokal 309
Fax: 330-652
BBG: 330-149

Preplate za našu reviju
trimestrovanje 1.275.000 – din,
polugodišnje (6 meseci)
2.550.000 – din. Uplate se vrše na
širo-račun broj 60601-603-34075,
uz obaveznu naznakom „Kompjuter
Poštika, preplate za svet Svet
kompjutera“ Poštom uplatnicom i
pocim adresom: Telefon preplate
službe: 011/330-778. Informacije
za preplatnike uz vaspostizanje je
na stranicama VO PORT-a.

**Kupovine, crteže i fotografije na
vačama**

Izdaje i štampa
Kompanije „Poštika“
BEOGRAD, Makedonska 31
Prodavnik Kompanije
dr Zoran Mošević



Microsoft Mouse 2.0

Pod ovim nazivom, Microsoft je tržila posudu najnoviju generaciju Microsoftovih miševa. Miševi su, za razliku od prethodne generacije, izmisljeni, i neodoljivo počešnja su, već više od Colana misle. Shodno tome, isporučuju se posebne verzije za ležake i delajske. U propagandnom materijalu Microsoft savodi na „poboljšanje“ kao što su redizajnirani tasteri, pet ključeva za bolju kontrolu sa podizanjem, pažljivo odabrano bojenje. Sve to treba ovi miševi da obebeđuju misli najboljeg pointera za Windows. Uz miševu se isporučuje i novi, naravno poboljšani, dražer viših, a Microsoft naglašava da se neke od ovih raznovrsnih proizvodača barvova opredelila da uz svoje mašine priklade baš ove miševu (VO) .

HP LaserJet – tri nova modela

Kao što se i moglo očekivati, HP-ova „žetvorka“ završila je na krajnje pozitivne rezultate tržišta. Model je nedavno proširen u verziju LaserJet 4M koja i dalje nudi rezoluciju od 600 tpi i izgleda kao model „4“, ali ima 6 MB memorije, Adobeov PostScript Level 2, 35 PostScript fontova, 16 TrueType fontova, automatsko prebacivanje sa PCL 5 na PostScript režim, osimno od računara sa kojeg se štampa. Printer sada ima i LocalTalk (specijno EtherTalk) tako da se može koristiti i sa Macintoshem. Delovana cena je 2400 dolara.

Nov je i model LaserJet 4Si u dve verzije koje, opet, izgleda kao lišen, ali izdale mnogo više. LaserJet 4Si nudi rezoluciju od 600 tpi, brzinu ispisivanja od 17 str/min, 2 MB memorije, brzo dozvoljeni paralelni port i HP-ovih osam PCL 5 jezik sa 55 veštinskih fontova. LaserJet 4Si MX nudi i mo-

go više: 10 MB memorije, PostScript Level 2 sa 35 fontova, LocalTalk i HP-ov JetDirect Ethernet priključak. Za micropretnici stranice zadužen je i ležak RISC procesor 80960CF/25 MHz koji svoj posao u vreme stajanja obavlja i pet nego što se mehanika „ubori“ sa prethodnom stranicom.

Štampač je opremljen sa dve kasete za po 240 listova papira od kojih se jedna može zamijeniti i kasetom kapaciteta 1500 listova. Poenta kao da mu je svejedno na koji priključak je stigao posao, pa čak i odnaga dokumente u predgrađu za izlaz papira. Cena modela LaserJet 4Si je 3150, a LaserJet 4Si MX 5500 dolara (73) .



Informacije o preplatnicima i adresi: "Poštika" štampa "Svet Kompjuter" na adresi: Makedonska 31, Beograd. Preplate za našu reviju trimestrovanje 1.275.000 – din, polugodišnje (6 meseci) 2.550.000 – din. Uplate se vrše na širo-račun broj 60601-603-34075, uz obaveznu naznakom „Kompjuter Poštika, preplate za svet Svet kompjutera“ Poštom uplatnicom i pocim adresom: Telefon preplate službe: 011/330-778. Informacije za preplatnike uz vaspostizanje je na stranicama VO PORT-a.



Canon BN22 – notebook sa štampačem

Ništa više ne bi trebalo da nas iznenadi... Ali, eto, Canon je izbacio notebook standardnih dimenzija sa ugrađenim bubble-jet štampačem i ukupnom težinom od oko 3,5 kg. Konstrukcija perimetra uređaja je od već poznatog modela BJ-10ex, a tam što je po dimenzijama „skrovašna“ na oko četvrtinu. Mehanika izvlačenja papira prihvata deset listova, rezolucija štampača je 380 tpi, a brzina oko 2 str/min.

Sao računar ima posebnosti osvećen monobraznik VGA LCD od 34 cm, 486SLC procesor sa 25 MHz, 4 MB RAM-a (maks. 12), dva procesa za PCMCIA 2 kartice, disk jedinica od 144 MB, a hard disk je kapaciteta 80, 120 ili 160 MB.

Jedna od najvažnijih osobina portabilnog računara je sposobnost dugog rada sa svojim punjenjem baterija. Kod ovog uređaja je to naročito izraženo, a obzirom da ima ugrađen štampač. Testovi naših inženjera ukaleka pokazali su da BN22 ipak uspeva da izbacuje 30-tak stranica teksta pre



to što napušta baterije. Ako se posebnim prekladačem potpuno isključi periferika ovog računara, preostala elektronika može da trditi i četiri sata.

U računar stiču i DOS 5.0, Windows 3.1, InterLink „ms“ koji se drži kao ulovka. Opcio-

na je sa napajanjem u laptopnom PCMCIA kartezi, a mrežna tastatura i drugi. Canon BN22 (na američkom tržištu pojavio se pod nazivom NoteJet 480) novino od kapaciteta diska stize 2560, 2800 i 3000 dolara. (77)

Mala karta za velike mreže

Modna brojna novina modema miniizdatih štampača koji se priključuju na paralelni port računara a namerni su, pre svega, portabilni računari, postoji i dodatni mrežnih adaptera. Interesantno je da je ovo bio jedan od modova da „stan“ Centronics standard došli novu mladost tako da u novoj „high-speed“ verziji, za 10 do 150 tpi para brži posred podataka.

Američka firma Xircom proizvodi jedan od najboljih (i najskuplji) mrežnih adaptera (External Ethernet Adapter) Sada je i moda prvima napredovala (ovakav adapter debljine oko 3 milimetara po PCMCIA 2.0 standardu). Na karticu se ugrađuje uređena parica („on-off pair“), a podržava mreže od glavni Ethernet operativnih sistema: Novell NetWare, Amnsoft LANtastic, Microsoft LAN Manager, DEC Pathworks. Xircom tvrdi da su sve performanse skoro identične kao kod „velikih“ konkurencije. Po cenu što su oko 60 dolara koji su ga prebili kod naših testova manje brza je promena, nego mu verovatno. Naravno, kvalitet ima i cenar preko 400 dolara. (82)

Power Beat



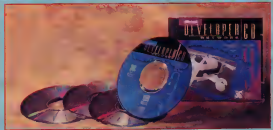
Ako želite biti prvi u svom kolektivnom podustvornu da imate Apple II ili sa Dolby Surround sredinom) kupite Zylona-ve zvučnike model P-11 koje možete da nalepate na monitor bez straha da će svojim magnetnim poljem pokvariti sliku. Zvučnici su aktivni (sa pojačalom), imaju pojedinačnu i zajedničku kontrolu jačine i boje na jednom od njih (dizajnom). Preporučuju se i sa Walkman. Dostupne. (83)

Microsoft Developer Network CD

Programeri koji namjeravaju ili već pokušavaju da naprave uporabljive Windows aplikacije naneseni su ovaj Microsoftov kompaktni disk. Izdaje sadrži kompletna dokumentaciju za sve Microsoftove razvojne pakete i alate, biblioteku izvornog (source) koda sa preko 700 programa, kao i nekoliko do sada neobjavljenih pomoćnih programa i alata, pa čak i spiska de sada stvorenih bagova.

Specijalni članak sadrže informacije o arhitekturi Windows 3.1 i Windows NT-a, tu je i kompletno izdanje Charles Petzolda "Programming Windows 3.1", Microsoft Synthesizer Journal i QLE 7.0 Software Development Kit.

Sve je najzanimljivije, izdaje se sa dopunjavajućim izdanicama i sa svakom novom verzijom korisnik dobija i informac-



je sadržane o časopisu Developer Network News, pozivare za korekcije firme koje rade na razvoju Windows aplikacija itd.

Cena diska od 250 dolara uključuje i jednodnevnu pretplatu na dopunjavajući izdanje (75)

PC Vision

Trajajuci se naravno i u novu DTV (Desktop Video) tržistu je vreme i ovo. Firma "SEM Inc Inc" vodi kompletnu seriju za video ulaz i izlaz za NTSC i PAL norme. Na dobijete samo karticu, već i CCD video kameru sa malim halogen reflektorom od 300 W koje biste mogli da iskoristite dobro osvetljene pedeset i sta-

lova stvarajućih snaga da vam ruka ne zadrži. Cena nam još nije poznata, ali prema ostalom izvanserijski agencijama cenama, ova kartica bi mogla da uplije na tržište kojim je do skoro suvereno vladala firma Truevision sa svojim Tarpe i Vista modelima sa profesionalnim video prijemnicima (VQ)

Super Power

Prema ličnim ispostavljenim sačih izvoscima, jedinica za napajanje besto je najslabiji dio "naših" kompjutera. Novo rešenje sa Tajvana je standardni ispravljač (oviber) u koga su smeštene baterije za slabaž nastanka struje ali i mali AC pretvarač koji napaja monitor sa 220 V. Cela skalka menja je čak manja od uobičajenih ispravljača i sa nje mo-

že da postaviše dodatni hard disk, osim ako imate neko ekstru usko kućište. Ako struje zastoja i nestanka, na scenu stepa dvostepeni skema koji vas prvo upozorava da "povodite posao kraja", a ako se posliedite desice vrn sa za tužete i neprijatno upostremlje tipa "gum sa za 30 sekundi". Firma se zove Anatek Electronic, a cina, za sada, nepoznatia (VQ)



DRAM od 64 megabita

NEC Electronics je počeo da isporučuje usatke dinamičke memorije od 64 Mb u samo jednom čipu. Čipovi su napravljeni korišćenjem nove tehnologije, sa slojem debljine 0,25 mikrometra (haljajduh delova mikrometra). Kao poredenje može

da postavi novi listi P5 (Pvnu-um) koga je urađen BiCMOS tehnikom, debljine sloja 0,8 mikrometra (trebniak dioksa u koga je 0,8 mikrometra). Naravno, nova memorija troši manje struje, beba je, jeftinija i kompaktnija od dosadašnjih (M2)

**Infra
Comander**

Nabavili ste CD-ROM, instalirali i video karticu, ali svaki put kada želite multimedijalnu sesiju morate da instalirate u kasetu, odete do računara i otvarate neproduktivni komandni Media Sonic u Singapuru ima rešenje za vas. Infra Comander može da igraja video kompletnom i svim njegovim dodatcima instalirajući kasetarnu, miša, funkcione tastere. Nekim kasetarnu matrice dodatni grupni znakovi ili šifre procedure su i dva specijalna tastera za DOS i Windows sesije. Cena neposredna, štuka za korišćenje nije uračunata. (Vg)



**Parnica oko
„sličnih”
programa**

Agosloksionske pravo (u SAD, V Britaniji...) zasnovano je na tzv. „sklopajevima”, kada se prvi put donese presuda u određenom sporu, presuda u sledećim parovima sa sličnom situacijom mogu da se osnovu na prvi slučaj i time znatno olakšaju postupak.

Sudski aparat, ako softverski proizvodi nisu sličnava novost i odavremu redovno pojavu (na Zapadu, najčešće). Sa klasičnim autorskim pravom (copyright), čini se, nema takavih neduzima – ako je neko prepravio programski kod, biće tuđen i vrlo verovatno izgrubi optu.

Problem nastaje kod programa koji „službu” upotrebu i čade. Nedavno slučaj u V Britaniji jedan je od onih koji stvaraju novi put ka rešavanju ovakvih situacija. Izvrsni per-

gramer napravio je za firmu JRC određena programski paket namenjen farmaceutskoj industriji. Nakon toga čovek je napravio drugačiju firmu i samostalno napravio program koji je, logično, vrlo sličan prvobitnom. Naravno, firma JRC tužila je bivšeg službenika, međutim nije bilo osnovu za klasični copyright slučaj, pa su se počivali na to da inkriminirani program „radi na isti način kao kompanijin originalni proizvod, uključujući i neke neobitne rutine”. Spor je, na kraju, rešen u korist firme JRC, ali je sad između ostalog zaključeno da se presuda da li su neki softverski proizvodi „slični” treba izvesti široko korišćenje grafičke elementa i postupke koji predstavljaju „jedini pravi način” da se određena funkcija programa izvrši. (Vg)

Visual Basic 3.0:

Naravno još sledeći u detaljnije pojašnjenje Visual Basic 2.1, a Microsoft ima najavljiva sledeću verziju. I dok instalirajući VB 2.1 pokriveno ovaj tekst (u toj razlika), sa nastupljenim oblikovima novosti koje Microsoft najavljuje u verziji 3.0. Pre svega, to je podrška za Microsoft Access 3.1. Database Engine koja omogućuje direktno pristup bazama – posebno FoxPro, dBASE, Paradox, dBase i mnogim ostalim bazama preko Open Database Connect-

ivity (ODBC) sistema. MS, Sybase i ORACLE SQL serveri uključeni su u paket. Od ostalih pri izlasku veći pomeriti Crystal Reports za pripremu izveštaja od podataka mrežnih u bazi, OLE razum za koji podržava i multimedijalne datoteke (zrak, zanika...). I ova verzija isporučuje se u tri varijante (Standard i Professional) a veći od pogodnosti (na primer SQL i animirani grafički bice dostupne samo vlasnicima skuplje verzije). (Vg)

NT konačno u prodaji

U prodaju ima, pred sam izlazak trupa, ovaj nam je već u Alltechu da je 24. maja počelo masovno prodaja MS Windows NT operativnog sistema. Microsoft posebno sa 1-biti kom-patibilnost sa 386 i ostalih DOS i Windows aplikacije. Na raspolaganju je više od 71 raznovidnih 32-bitnih aplikacija u do kraja go-

dine obuhvata se još 250 (programski operativni soft). Treća grupa po broju NT-u obuhvata se 98 novih, specijalizovanih, aplikacija, prvih 500 je bilo otkriveno da kraje godine, a u toku je razvoj sledećih 1500 aplikacija. Sve u svemu, vreme je dimenzionirano u 16 MB memorije (uključujući i do 32 MB pamćenja servera). (Vg)

CD od 1 GB – ceo film na disku

Britanska firma Newtec Technology nedavno je predstavila CD jedinica dvostrukog kapaciteta (1 GB). Ona je dovoljno duža da se na disk smesti 135 minuta pokretnih slika sa stereo zvukom, 3446 kompletna video filma (za pomenuti je, Philipsov CD-4 nudi 69 minuta). Za pretvaranje uređuje u video CD plejer dvostran je,

odigrao sa hardverom za digitalnu pretnost podataka koji omogućuje povezivanje uređaja sa TV prijenosnik.

Naravno, sve ovo ima ograničen značaj i sa vlastite kompjutera, s tim što će postajati (SCSI) korizvelen zbog visokog kapaciteta diskova moraju da budu modifikovani. (Vg)



BULEVAR LENJINA 165b
11070 NOVI BEOGRAD
TELEFON : 135 420
FAX : 138 928

IMTEL



STVORITE NOVI STIL KOMPANIJI!

PROJEKTOVANJE, INSTALACIJA I ODRŽAVANJE NOVELL
RAČUNARSKIH MREŽA PO ETHERNET I DRUGIM STANDARDIMA.

BUS Ili STAR TOPOLOGIJA.

POVEZIVANJE NOVELL / ETHERNET MREŽA SA UNIX SERVERIMA.

POVEZIVANJE PC-*a* NA UNIX SERVER PREKO TCP / IP ETHERNET-*a*
(DO 100 KORISNIKA PO SERVERU)

INSTALACIJA X.400 ELECTRONIC MAIL SISTEMA ZA POSLOVNO
DOPISIVANJE PREKO X.25.

INSTALACIJA X.25 GATEWAY-*a* (NOVELL & UNIX) NA JUPAK X.25 JAVNU
PAKETNU MREŽU I POVEZIVANJE NOVELL LAN-*ova* PREKO JUPAK-*a*. (WAN)

POVEZIVANJE NA DRUGE SERVIS DOSTUPNE PREKO X.25, MULTIPONT
ADRESIRANJE, DO 254 LOGIČKA KANALA PO ISTOJ LINIJI.

POVEZIVANJE LAN-*ova* SA MAINFRAME RAČUNARIMA
SNA/SDLC I TERMINAL EMULATORI ZA PC

MODEMSKE KOMUNIKACIJE, BBS-*ovi*, ROUTERI,
X.28 PRISTUP PAKETNOJ MREŽI.

MREŽNA I KOMUNIKACIONA OPREMA

ETHERNET CARD, 16 BITNA, NE2000
ETHERNET CARD, 32 BITNA, EISA
ETHERNET CARD, MICROCHANNEL, PS/2
ETHERNET NICADAPTER ZA LPT PORT
ETHERNET REPEATER, 18 BAZE 1, 12-STRANJE

X.25 GATEWAY NOVELL SOFTWARE
X.25 GATEWAY UNIX SOFTWARE
X.25 ADAPTER PC/CH
X.400 ROUTER SOFTWARE

TOURER BING CARD, 16 BITNA, 144 MB/s
TOURER BING MAX KONCENTRATOR, 8-2 PORTA
ARCNET CARD, 32MB, 16 BITNA, 2,5 MB/s
ARCNET ACTIVE BUB, 8-STRANI CVOR
ARCNET ACTIVE BUB, 4-STRANI CVOR

SNA/SDLC CARD
IBM TERMINAL EMULATOR
IBM TERMINAL EM. ZA MICROCHANNEL PS/2

MODEMI

3400bit/s, MNP5-FAK FAKS IHTZNE
14400bit/s, MNP5 V42bis I-FAK I-42bis

MREŽNI SOFTVER

NOVELL v2.11, 100 KODISNIKA
NOVELL v2.11, 256 KODISNIKA
NOVELL v2.2, 50 KODISNIKA
NOVELL v2.2, 10 KODISNIKA
NOVELL LTR, PO KORISNIKU
WINDOWS 3.11 FOR WORKGROUPS
LAN SMART FOR NOVELL, DOD. PRISTUP

PRIPREMA SERVERA I INSTALACIJA NOVELL-*a*
PRIPREMA I POKRETAČANJE SAOVNIH STANICA,
KURSIVI ZA INSTALACIJU I ODRŽAVANJE

IMTEL

„Matematika druge vrste“

Brzo animirane kornjače

Uzako brzo gledati film „Matematika druge vrste“ čiji se kadrovi prepunaj kompjuterske tehnike, a pripremljeno je i pedesetak sekundi prave kompjuterske animacije

Nedavno je u produkciji beogradskog VANS-a, završeno snimanje filma „Matematika druge vrste“. Scenarij su, prema dohvaćanju, napisali Milan Petrović, napuštajući svoj Pavle, Nikola Marković-Bekić i Dragana Marinković. Uloge igraju: Lazar Kisićević, Katarina Žutić, Stefan Todorović, Ulika Pekarić, Dimitrije Vukobratović i drugi. Premijera se očekuje kroz nekoliko meseci, verovatno na nekom od domaćih filmskih festivala.

Prema rečenju G. Dragane Marinković, rediteljke i konceptualne filma, pojavljivanje kompjutera u scenografiji i upotreba kompjuterske animacije u filmu bila je uslovljena samim scenarijem. Naime, glavna junakinja je student matematike i u svom radu intenzivno koristi kompjuter, na njemu vodi i čini dnevnik, a animacije korišćene u filmu deo je stvarnog eksperimenta koji izvodi uz pomoć kompjutera.



Filmovi korišćenj kompjutera Katarina Žutić

Tehnički deo

Producent filma stupio je u kontakt sa beogradskom firmom Gama Electronics koja je za potrebe filma uradila nekoliko kreacija Gamaa, tim koji čine reditelj Aleksandar Gavrilović, dizajner Branko Čilić i programer Aleksandar Stojanović, uradio je animaciju sa imeritnim naslovom „Kornjače“, nekoliko sekundi ove animacije, uz ostale Gamine projekte, moglo se videti sa deono traku na štand u ovoj firmi na Sajmu tehnike. Napravljeno je i nekoliko programa koji simuliraju situacije kada junakinja filma pretražuje baze podataka, poziva na ekran seriju slika, itd.

Sama animacija radena je uz pomoć nekoliko programa za modelovanje je korišćen Topaz, za teksture TIPS i QFX, za animiranje 3D Studio. Kako to obično biva kod nas, sve je moralo biti urađeno „na juče“, pa je bilo i situacija kada je obredna animacije radena na sofarn računaru!

Štoviše, ako ste očekivali efekta iz filmova tipa „Terminator 2“ i sličnih, a u domaćoj verziji – varate se. Doduse, tebički gledano kompjuterska animacija korišćena u filmu „Matematika druge vrste“ ni iz kog pogleda ne zaostaje za sličnim sveskim projektima. Međutim, producent nije bio u mogućnosti da svim ostalim troškovima oko izrade filma pokriva i preobnavljanje kompjuterske animacije na 35-milimetarsku filmsku traku (izabre Gama je svoj deo posla uradila besplatno: što bi se reklo „za slevu, a ne za pravu“). Tako je animacija snimljena na monitoru – što u krupnom planu, što u okviru scene.

Ultra rešenje

Zanimljivo je problem koji se javio tok prikazivanja filma: filmska kamera snima 24 slike u sekundi i kada se snima sa TV ekrana, na primer, koji prikazuje 25 slika u

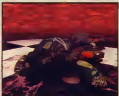
sekundi, koristi se uređaj koji sinhronizuje kameru kako se na ekranu ne bi pojavile karakteristične horizontalne crte linije.

Međutim, cela kombinacija „gleda u video“ pevikom konkorencija računarskih monitora koji radi na svojim drugim frekvencijama (45, 60, 75 Hz). Rešenje je zadano u kodiranju ATI Ultra grafike kartice koja se može „naterati“ na 50 Hz.

Lep početak

G. Dragana Marinković, reditelj „Matematike druge vrste“ je, kako znamo, radovoljan ovom što je uradeno i načinom na koji je uključeno u film. Verujemo da će biti zadovoljni i posetioci bioskopa, a oni tehnički nastrojani podizivaoci ova prva pojavu kompjuterske animacije u domaćem filmu.

T. Stancović



Radovi iz animacije



Digit 486 Multimedia

Stari poznak iz grupe najmoćnijih u multimedijalnom inženjeringu

Pošto smo Digit 486 preveli kroz dva sukobljena ruda u redakciju i o tome pisali u prošlom broju, u Digit-ovom je stigla jedna od varijanti istog modela koja je namijenjena multimediji. Da podsjetimo: Digit 486 radi sa 50 MHz, na osnovnoj ploči ima 16 MB memorije i 128 KB keša, koristi inteligentni Fujitsu SCSI hard disk od jednog gigabajta preko Adapter 1942 kontrolera, sa mešalom se povezuje preko SCSI-ovog Eberleack II kartice, a SVGA grafiku pokriva Tseng-ova True Color kartica i ADI-jev Microscan SE inteligentni mešatelj.

Mašina se pokazala veoma brzom (dva do tri puta bržom od standardne redakcijske platforme 66486/33 sa hardom od 130 MB), usavršavanom i, po našem mišljenju, pouzdanom bez jednog komponenta. Utisak je posebno dobar u praktičnom radu sa standardnim programima za DTP i grafiku i, naravno, u mešanim radu gdje do punog izražaja dolaze hard disk (kojem je autor iznimno oduševljen) i kvalitetna zvučna kartica.

Zvuk: Multimedia model dopunjen je NEC-ovim CD štetačem CD8-43J direktno povezanom sa zvučnom karticom Pro Audio Spectrum 33 pinte vodjače Media Vision o kojoj smo pisali u marta ove godine. O NEC-ovim drajevtima koji

se kod nas već dugo smatraju najboljim ne treba posebno pričati. Zvučna kartica spada u još uvijek retke modele koji mogu da smiraju na punih 18 bita i na standardnoj frekvenciji od 44 KHz. Seizmijeni zvučni uzorak je tako u ovom kvalitetu CD diskova, sa širinačom od 40 dB i bez ikakve vrednog potpoma. Time su jeftine zvučne kartice označile početak za pada na profesionalno tržište. Name, do ikada su njime suvereno vladali „direct to hard“ sistemi koji su svojim CD kvalitetu priznali na hard, ali se o onama moralo pričati u blagdansu dolazi. Uz obilje profesionalnih zvučnih programa koji su u poslednje vreme zapisani za PC ili na njega preneseni sa drugih platforma, čini se da PC veoma brzo postaje računar i za one koji se bave muzikom, potpuno konkurentan Meksosima ili Atariju.

Interesantno je da su oni sa kojima smo razgovarali morali saznati da (maže sećati i danas) podsećaju Pro Audio Spectrum disk nisu dobili prvi sempl. Međutim, kada se podsećanje jednom savlada, radi se bez problema, osim ponekog (nevelikog) sa nekompatibilnom igraćom o čemu smo već pisali.

Utisak: Cena osnovne mašine je 3.226 dolara, CD štitač sa plaću dodatnih 450 dolara, a 2.600 dolara koje treba dati za

gigabajtni Fujitsu hard disk smatraju povoljnijom kupovinom. Cena zvučne kartice trenutno nam nije bila dostupna. U svakom slučaju, Digit 486 je u klan iznad 10.000 maraka.

I u multimedijalnoj varijanti ovaj računar sastavljen je tako

da bude pouzdan i kvalitetan a cena odgovara onome što se dobija.

Bojan ZANOŠKAN

Računar smo prikazali zajedno sa svim Digit-ovim Zvezdama (tel. 011/169-692, 169-781)

Intel for Windows DeLuxe

Dobra konfiguracija za Windows, ali i za druge sisteme



Dobro konfiguracija DeLuxe

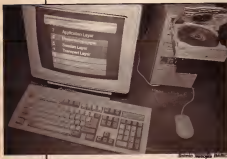
Uprethodnom bejzavom preporučili smo prve izdank Intelove serije namenjene za rad pod Windowsom. Na sajmu Telestronika prikazana je i konfiguracija za poboljšanje - DeLuxe varijanta sa procesorom 486DX sa 33 MHz, 5 MB RAM-a, hard diskom od 210 MB, Cirrusovom AVGA 3b grafikom karticom (Ep CL-5420) i koler mešalom.

S kompjuterom niste sami

Sistemi provereno strategije, izveli će van i ovaj računar „dovet na ruku“ i njihov strogoak (može slobodno da ga zove Miroslav) gred vsim odina do pada: Windows sa aktiviranim XU testirano, nekoliko desetina True Type fontova sa XU mešalicu i postavili su svima o svim najvažnijim stvarima i svega vas da ste dobro upoznati sa. Ne šaljemo, a da to još jednom ne ponavljamo.

Skoro nam se jako jedan čitalac da je njegovo profesorsko kupaio kompjuter od poznate svesadske firme bez ikakve dokumentacije i diska (firma se, u srećna vremena, oglašavala i u našem listu). Lep got imala da uz bebu proučinski naprednih drajeva želi sa vama i da poprili, našamo se, nego bili primljeni samo sa aktivnom „for Windows“ serij kompjutera.

Sama mašina ne krije nako velike paketerije, radi se o „obitnoj“ 486 ploči sa ISA mešalom od sedam grafika kartica koja bi preporučila i instalo sporiji sistema. Jedina ozbiljnija zamarka mogla bi da postreže NEC-ov mešatelj koga je g. Savačić svojaki iskoristio u model Professional. Iako je model mešatora koji smo ovaj put dobili bolji, ipak, mišljimo da ne pristaje uz ostale komponente. Možda smo se malo razmatrali možda ima koje smo u poslednje vre-



Dobro konfiguracija DeLuxe

TEST DRIVE

me gledati, ali sa ovu karticu bilo bi šteta ne nabaviti neki non-integer monitor, makar i od 14 inča.

Uz ovaj računar isporučuje se interesantna tastatura koja ima, male falše sa tabelama za upotrebu funkcijskih tastica u kombinacijama sa Shift, Ctrl i Alt tasternama za najbriže korišćene aplikacije (IBASE, Lotus, WordPerfect...). Folije za pojedini tiskaju prazne tabele pa možete da u početku kombinujete za neke omiljene programe. Tastatura je, inače, nešto mekša i verovatno će više odgovarati onima kojima kucanje ne spada u opas radnog mesta. Uostalom, u Windowsu ćete periodično koristiti miša koji je solidan i izradio i dobro leži u ruku.

Kod znaka pitanja

Testovi daju potpuno slične rezultate kao i većina ostalih računara sa ovom brzinom koga smo, u poslednje vreme, morali bito samo pokazati da se proizvodnja 486-ova stabilizovala i standardizovala i da možete da ih kupujete bez straha da ćete

dobiti mačku u džaku. Osim megabajta memorije je pravo čudo za ovaj softverski trenutak, iako za obilnije hejsting grafičkim merama posredujući za 16 MB, 8 MB je sasvim dovoljno za većinu "običnih" poslova (npr. računski programi, na primer, radi se na PC-jima sa 8 MB RAM-a).

Jedino otvoreno pitanje ostavio je hard disk. U našem modelu, nakon čudnog, nalaz se Western Digital disk od 250 MB. Uz matricu se dobija disk od 370 MB koji, duboko se nadamo, nije mnogo lošiji od ovog koji zasmatraju izdavači brzina bosa od preko 11 MHz (33/3). Na žalost srećni smo se sa mnogim diskovima koji nisu bili ni da čuju sa brzine veće od 8 MHz (33/4) koliko iznosi sobojatna brzina ISA slotovima.

Sumirajući utiske došli smo do zaključka da je mešina brza i pouzdana, podrška dobar, jedino bi cena od oko 5.900 maraka, bez odgovarajuće konfiguracije sa non-integer monitorom.

Voje GABIĆ



cama, klasična arhitektura, sigurno nije ni daleko od njih.

U računaru je XERXEC 3120 IDE hard disk koji do sada nismo videli. Na disk staje 120 MB, velik je približno kao disketa, jedina je (srećnije) vreme pristupa 18-20 milisekundi a raspasu od 18 do 48 milisekundi, transfer 800 KB/s, trag-irag za nešto više od 1 milisekunde i brzina u radu podseca na nešto slabije Seagate modele iste klase.

Priputno nas je zaintrigirala TEAC-ova diskovna jedinica, a tu je i mešalina Multi I/O kartica sa 2 serijske, jednom paralelnom i, najvažnijom za ovu konfiguraciju, Game portom.

Trenutno igrači mogu dobiti dva modela Game Star sa prodaje za 1.400 maraka. Ovaj model je nešto sportiji od trenutnog (33 MHz) i ima monohromatski monitor. Testiramo model Game Master koji košta 1.700 maraka i ima kolor monitor koji u rezoluciji 1024 x 768 radi sa preplavljenim. U oba slučaja reč je o Datastar monitorima koje namo imati priliku da testiramo. U našem modelu isporučeni je Datastar WM1438 koji radi bez preplavljenja i spada u "Low Radiation" modele (na šta to znači, uvek košta). Ovaj monitor svakako daje ovaj set stika najbolje pronađene klase najjeftinijih. Pretpostavljamo

da se ostali nisu za polovljenije. Koliko smo bili razočarani se i o prvom i vidu Game Warner modela, ali za sada znamo samo toliko.

Posle testa 4 MB RAM-a na Game Masteru nismo mogli da se igra nekolicina igara. Sa druge strane, kakve se sve igre pojavljuju u poslednje vreme, prava stvar je predstavljao model Game Killer sa 80486 na 50 MHz, 16 MB RAM-a, sa ovom Westek 9000 VGA karticom, 16-bitnom zvukovnom karticom, CD čitačem i cenom od 19.000 maraka navode O servise-poboljšanja za smanjenje, 3D prikazu i kontrolnoj razgovor za avatare i virtualno-mulimedijalnoj realnosti da je govoremo.

Oba modela (Game Star i Game Master) smatramo povoljnima kupovinom. Značaj je težak za relativno brzu ploču, disk od 120 MB i pristupa VGA karticu sa kolor monitorom za 1.700 maraka. Sa druge strane, malo vas ne sprečava da na ovom računaru, osim igara, pokrenete i neki Windows program i ponete napisati štetu ili sačuvate.

Bojan ZANOSKAR

Modeli smo probali izdavačima firme Mega COM (tel. 011.965-779)

Game Master

Model iz serije računara namenjene ljubiteljima računarskih igara, prve takve vrste kod nas

Među COM je jedna od retkih firmi kod nas koje je nabavila da i najnovije zaslužuje sasvim obiljne PC računare. Ovaj računar sadrži sa jednim neobičnim i bezim rešenjem.

Game Master je mešalina iz 80386SX generacije, ali je procesor u neobičnoj ulici. Osnovna ploča je detektirana za 40 MHz sa OPTI 80C291 čip "setom" od jednog čipa i posrednim koleom od 16 KB (prethodno od 64 KB), što je retkost kod 386SX ploča. Tu su i dva SIMM modula od po 1 MB, (slabotna za još dva mesta), procesor Advanced Micro Devices (AMD) na kojem piše 50 MHz i izvrni koji pokazuje da ploča radi tačno na 43 MHz. Dakle, brzina nije dobijena "intranzirom". Na ovom testiranju ploča je čak bila brža od jedne redakcije 384DX plo-

če, a samo dva puta sporije od referentnog modela (384DX/33 MHz sa 256KB keša). Naravno, radi se samo o nekom testiranju, uglavnom orijentisano na merenje brzine snimnog procesora. Kod komunikacije sa memorijom i udaljenijim skolinom ipak malo doći do izražaja ono SX kao i sobojatna veći keš na DX mešalinama. Ipak, među 386SX mešalinama daleko najbrže.

Budući da je grafička za namenu za igru jedna od najvažnijih stvari, a moralo se težiti i niskoj ceni, SVGA kartica odabrana je odlični Trident TVGA 8900CL sa 1 MB DRAM-a. Radi se o novom modelu koji izvlači maksimum iz starijeg Trident-a radi do rezolucije 1024 x 768 sa 256 boja a može se ubiti VESA BIOS extension programom. Mada nije najbrža među karti-

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji: GAMA 435 DX, 33 MHz, 256 KB cache, 8 MB RAM, hard disk Seagate ST3144A (130 MB), A: 3,5" 11.44 MB, B: 5,25" 11.2 MB. Zahvaljujemo se firmi GAMA Electronics na pomoći u realizaciji ove rubrike.

Slikovitije

Grafički interfejs koji povezuje biblioteke slika sa staro svim bazama podataka koje se u široj upotrebi

Ideja NiceBASE-a nastala je jednostavnost svakom razumu u bazi pridružena je po jedan izvorni "tačka" na slici (izabranaj u biblioteci). Viena između slike i baze uključuje podatke o nazivu slike i koordinatama "svace" tačke. Programeri su osigurali da su biblioteka slika i baza podataka u delovima slike u veni N-N, parcijalno sa obe strane. Pošto pet različitih slika, svaka može da usadi dva osnovna operacije: da dobije podatke u delu slike koji ga interesuje i da ih na slici "okrene" na marker koji se na njemu nalazi da da dobije dva slika uzastopno markerima tako što usne jedan ili više podataka koji zna o njemu.

Ovaj mehanizam može se iskoristiti na različite načine. Sa karte neke zemlje mogu se dobiti podaci o obilaznicima i gradovima (naziv, broj stanovnika itd) ili po nazivu grada videti njegov položaj na karti, sa slike satelitska mogu se dobiti podaci o njegovim delovima ili videti mesto i izgled delova po njegovim nazivima, katastarskim brojovima itd.

Sisa se sve može

Funkcije programa podelejen su na tri osnovne grupe: održavanje biblioteke slika (obor,

štampanje, brisanje, izbor mekera na slici, promena hierarhijskog nivoa slike), održavanje podataka u bazi (unos, izmena, brisanje, izbor i pretraganje) i funkcije povezivanja biblioteke slika sa bazom podataka. Naravno, uključeno je i lele pogledati i drugi podaci u bazi koji su vezani za odabranu sliku (u velikim bazama može ih biti mnogo). NiceBASE se ipak mora instalirati i startovati sam program baze podataka. Iako neopodno, sve je i rimbuzno.

Mnogje je odabrani različite stilove markera (pravdati, krug, trougao, i, slike mogu biti različitog forma (iz bazaraj obora kojim Windows raspolaže), a autori se oslanjaju pomašnje za svim većim bazama podataka. Interesantno je da se slike mogu hierarhijski povezati, tako da se sa jednom manje detaljnom slikom može povezati više prethodnih ili više višova iste slike.

Korisničko trijevjeje poipano je u Windows maniru, zavisno makimalno jednostavan za rad i automatizovan. Na primer, u toku uključivanja slike u program dobija se spisak slika iz koga se bira željena i odmah dočeljuje naziv. U toku uključivanja baze podataka bira se iz spiska baza, odmah se dobija spisak polja iz koga se

zanim bira koje će biti kucirano kao ključna polja za pretraganje (tj. Rad je brz, lak i zabavan).

Program i uz program

NiceBASE se dobija na jednoj disketi od 3,5 inča. Instalira se kao i svaki drugi Windows program ali se mora dodatno podestiti zavisno od baze sa kojom će biti koristen, uključujući u unos izmena korespondencije, kucirane i ime mrešnog servera. Zahtevno od računara performanse potrebne da Windows može da prikazuje odabranu kvalitetnu sliku (dakle, ima smisla imati tek od 386SX sa 2 MB RAM-a i minimumom VGA konfiguracijom). U vreme izlaska ovog teksta bila je poznata orijentaciona cena paketa od 1000 dolara, uključuje adaptacije prema potrebama kupa. Pri tome grupa CAD Professional u kojoj je program nastao na rad i sve uslage vezane sa rad paketa, skeniranje i crtanje slika za biblioteku, izrada baze itd.

Mesto NiceBASE-a na tržištu

U radu sa bazama podataka, slika kao podatak nenovpravan drugim podacima postaje sve potrebna. Prvi softverski paketi koji su premostili ovu barijeru uglavnom su bili namenjeni Geografskim informacionim sistemima (GIS). Zapravna osoba bila im je vrtlogova cena (instaliranje, ekskluzivni programi) i rad na još skupljam specijalizovanim grafičkim stanicama. Tek je pojavu Windowsa otvorila sliku ovima dostupniju. Koliko nam je poznato, trenutno postoji dvadesetak baza podataka koje rade pod MS Windowsom i imaju barem osnovne mogućnosti rada sa slikom. Među njima dominiraju Paradar i Fox Pro for Windows sa kojima se jedino i može raditi razvoj većih aplikacija. Najbolji, indusitrijski sistemi u kojima obično rade slične računarske mreže su velikim bazama podata-



ka ostali su negde po strani, iako im je grafička podrška verovatno nepotrebna.

Naziv, programi namenjeni razvijaju znatno vešćim, distribuiranb baza podataka većinom nemaju mogućnost interaktivnog povezivanja sa slikama. U isto vreme, NiceBASE može se koristiti upotrebom sa postojećim, uglavnom sa starim bazama i tako im doprinosi novu snalost. Njihove osnovne razvoj po novim konceptima danas verovatno rako za mođe da pade a i može je posao koji nikom se ni pečešti. Tako je ovaj paket namenjen servisu i uglavni računarnim delovima, velikim sistemima kakvo su elektro-distributivni ili vojni, gradetskim službama, arhivama, kao odlična zamena mikrofilmizovane dokumentacije itd.

Verovatno nije potrebno naglašavati u kolikoj meri je grafički pretraganje, pregled i analiza podataka superiorna u odnosu na klasičan dvostrano je zametni klasično pretraganje podataka samo sa održavanje jedne termoselektorne sa triidesetki agra, hektarima/bala i desetnima nesavanih sistema.

NiceBASE razvila je grupa Cad Professional iz Beograda. U toku rada na ovom projektu saradivali smo sa Milanom Rajkovićem koji je jedan od autora i član grupe Drug, čemu saradovao, autor su Mihajlo Knežević, Stišta Čurčić i Slavica Koradić. Cad Professional radi po adresi: Dignus (tel. 011/164-805).

Bojivo ZANOJKAR



Adobe Photoshop 2.5 for Windows

Kompletna foto radnja

Piše KAMENKO PALIĆ

Davne 1983. godine firma Adobe promovisala je PostScript jezik za grafički opis stranicu, oživljajući novo poglavlje Gutenbergove galaksije. Ubrzo zatim, Apple postaje baciha računara za DTP, a Quark XPress, Adobe Photoshop i Adobe Illustrator softverski oslonci.

Mali stoni računari postaju obiljan konkurent bezbraznog skrupa; zatvorenim profesionalnim sistemima. Velika konkurencija u razvoju softvera i periferija, deset godina kasnije, upućava monopol velikih profesionalnih sistema, a i Apple se ne osveća baš najbolje. Dosludom Microsoft Windows i Apple softvera na PC računare napravljeni je korak od sedam milja, sa nesagledno negativnim posledicama po „velike“ firme, na radost i korist korisnika. Nedavno smo predstavili QuarkXPress, a već je pod Windowsom Adobe Photoshop verzija 2.5 za PC računare.

Običan Windows program?

Novi Windows prozor podržava na Photo Styler, ali... Svako dalje porednje sa bilo kojim već vidljivim programom za obradu slika na PC-ju je kulturne vrednosti i novinskih prezira. Adobe Photoshop predstavlja etalon za ovu vrstu softvera, zahvaljujući tome što je Robt-Raja sa karakterističnim Piratskim.

Predstavivši samo neke mogućnosti ovog programa pošto bi za detaljan opis programa trebalo rezervisati ceo broj časopisa.

Četiri instalacione diskete od 5,25 inča bez problema smeštaju Adobe Photoshop 2.5 na hard disk uzimajući ugrubo instalirajući oko 2,1 MB. Program zahteva minimum 8 MB RAM-a. Iskusi smo kako radi sa 16 MB, a proizvođač otačija mogućnost za proširenje

do 256 MB RAM-a. Adobe preporučuje da se ovaj program startuje u 386 Enhanced modu, jer se u Standard modu neke opcije ne mogu realizovati.

Program čita veliki broj formata. Tiff (TIF), Targa (TGA, VDA, ICB, VST), Scrips (SCT), Raw (RAW), PixelPaint (PXI), Picas (PXX), PhotoCD (PCD), PCX (PCX), MacPaint (MPT), MAC, JPEG (JPG), EPS (EPS, AI), CompuServe GIF (GIF), BMP (BMP, RLE), Amiga IFF (IFF) i naravno Photoshop 2.5 (PSD) Zapisuje sve ove formate uzim PhotoCD (PCD).

Podržavaju se da imaju jedan od vidljivih monitora za koje postoje već gotove kalibracije u programu. Ostale opcije kalibracija su veoma precizne, tako da nekakve korekcije može ostati zadovoljivo da rezultatu zamisljeno. Opcijom Monitor Setup određuje se kolovrsna boja na ekranu (temperaturna boja), ne razmatrajući ambijentalno svetlo prostorije u kojoj se radi.

Photoshop podržava skenera koji rade pod TWAIN standardom. Proizvođači skenera Nikon, Kodak, MicroTek, Howtek, Polaroid, Umax, Epson ili Sharp, koji su van TWAIN standarda, na zahtev isporučuju u vidu PLUG-IN modula drapere koji se priključuju osnovnoj verziji. Ako skeniranje i omare nije veliki problem. Opcijom Levels koriguje se kontrast, histogram; dominantna boja.

Proširivi softver

Adobe je ovaj program predstavio kao osnovnu verziju koju se, kao Quark XPress-u za primer, priključuju dodatni moduli (Adobe ih naziva PLUG-IN modulima), tako da svi filtri rade u svakvoj postavci pa je za očekivati da će se na koru programa u budućnosti kalemli mnoge inovativne stvarice.

Opcija Clone, kojom se prenesu deo slike sada dobija novi zonsku. Sa jedne slike prenos

je izjedini deo na drugu sliku, tako što se pešat uz pomoć tastera 'AK postavi na željeni deo slike, prelazi se u drugu obovanu sliku i na željenom mestu kopira selektovana slika.

U meniju Mode birate način zapisa: Bitmap, Gray scale, Duotone, Indexed color, RGB color, CMYK color, Lab color i Multichannel. Za sas je naročito interesantno CMYK koji omogućava da ovaj separirani TIF fajl poslati učitavanjem u Quark XPress rezultuje kvalitetnom separacijom.

Opcijom Foreground se izabere kojegv slika ili odabran deo slike. Određuje se dominantna boja, kontrast i saturacija. Na ekranu se pojavljuje prozor sa izaborenim sliku. U gornjem levom uglu je prozor sa originalnom slikom (Original) i korigovana slika (Current Pic). Ukoliko ste upredložili uređenim poneti ili ste zabrijali, jednostavno kliknete mišem na originalnu sliku i sve je vraćeno u prethodno stanje.



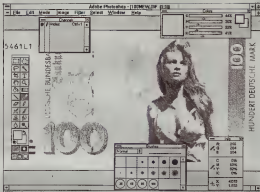
nje. Na raspolaganju je šestnaestogodišnja škola sa čijim se korizivnim odbojca rivi Fine i Coarse. Štamp se određuje novo kopiranje iznad skale sa Shadow, Midtones, Highlights i Saturation. Za prvu tri opcije sa desne strane nalaze se tri sličice ispod kojih pale Lighter, Curved Pick i Darker. Korištenom skale i pritiskom miša na sličicu Lighter ili Darker, slika postaje svetlija ili tamnija. Na lijevoj strani ekranu nalaze se "kontrolni točak" sa skupom šest sličica i medijom Curved Pick u sredini. Ovih šest sličica prikazuje izgled aktualne slike kada se doda More Cyan, More Blue, More Red, More Green, More Orange ili More Magenta. Imeovani su bilo koje slobo razmjera se i sve ostale sa ekranu ekranu prilagođavajući sa korizivnom skale. Aktiviranjem opcije saturation pojavljuje se opcije Hue i Saturation.

Fitirajuće se rezoluciju relativno brzo i kvalitetno. Na raspolaganju su razgovorni Miro i kojima se postaju najrazličitija geometrijska isobličenja slike, isobličenja, isobličenja, sa razgovornu podizavanje fitirajuće različitih parametara koji sada sa određeni filter. Ovo što je nalaze Andy Warhol redio se sa mnoga muke i truda, danas je dječja igra.

Postojeći program koje po želji povremeno na ekranu ne pojavljuje red, naprotiv. Promatajući da slika postu mnoga isobličenja magaracni kontrole u svakom momentu. U njima možemo videti kakve sa vrednosti boja u raznim modovima, paleća, bruhosa, kontrolni upravljanje boje koje se održuje sa trenutni preview.

Skupo, ali...

Oko 3000 maraka, koliko košta Adobe PhotoShop 3.0, za prosečnog korisnika PC računara je i „profesionalac“ koji svoje majstorske rešenja na pazuu izgleda ograniči, ali za profesionalni program namenjen DTP-u u on što se sa tu ova debija je vrlo povoljna investicija. Većina PC korisnika ostaje na starijim programima poput Photo Finish-a ili PhotoStyle-a. Photoshop ce zbog svoje velike zahvatnosti u hardverom resursima, pre svega memoriji, ostati prodajalica uskon kruga ljudi. Možda alternativa ovom programu je Picture Publisher koji mnoge interesuje, ali i čitav niz drugih konkurenta.

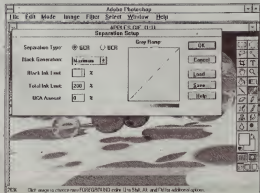


U kombinaciji sa kvalitetnim skenerima (prema Nikon LS-3510 za filmove i Umaks za fotografije), 486 računarnom opremljenom local bus-om, napajanoj sa 250 MB RAM-a, kvalitetnom monitorom, periferički optičkom drapavom i E-sistomom izlazaom jedinicom, mogao je sa oko 150 000 DEM smisliti sistem profesionalnih performansi čija se vrednost

de nedavno morala višestruko vredno konvertibilnim ciframa. Normalno, beti Quark XPresso 3.1, Adobe Photoshopo 3.0 i Adobe Illustratora 4.0 ovakvo sistemi bili bi neupotrebljivi.

U ovom trenutku otkriva se i polemička namaka pobornika Apple i PC računara sa tenom čija je košta i šta se mnoga nalazi povoljnija. Kada se ima u

vidu da ce sa Apple uskaru po jabuci sa linijom Power PC, a da sa PC pojavljuje Windows NT operativnim sistemom i bezljudnom Petrosom čijem izveštio je da ce postati apurizacijom i nepopravljivoj spornosti ove dve koncepcije. Svakim se sagarao da za zahvatnom profesionalnim sistemima znana zvona. Dokaz trea DTP-a



PCX. DTP usage is checked and FOURCOLOR mode is on. All and CMYK additional options.

Recept za mrežu

Računarske mreže se jedne od najkomplikovanijih i najzanimljivijih oblasti za one koji se njima profesionalno bave. Međutim, stvari se brzo menjaju, tako da ako želite da napravite jednostavniju mrežu zaista ne morate biti ekspert

Piše BOJAN ZANDOKAR

Kad se kod nas pomene reč „mreža“ u vezi sa računarsima često se pomisli na neke poslovne ili naučne sisteme, kao što su mreže hardvera, propale podataka i mrežne magistralne Naravno, i na najpoznatije „računarske eksperte“ koji u belim maslinama, sa izvornim vrelom, uz istu poštu iz kompjuterske istorije šavle u posredstvu računara. Preporučuju vam da ostanete što amo daleko od i u toku jednog popodneva kada smo mrežu instalirali i u tek nekoliko meseci u kome smo je koristili, pod operativnim sistemom Windows for Workgroups.

vojnju džemperima odabrati interfejs (ispod kojih su od 3 do 5) i I/O adrese. Osim toga, jedino morate podneti hačiče i karticu kabl ili debeli Ethernet kabl (kartica ima kablodvece za oba) i ferite iz mreže da računarske karte bez hard diska i disketne jedinice. U tom slučaju u podnožje se kartica smetala se poseban ROM. U završnu je program koji odmah

posle podizanja računara preko mreže oštava operativni sistem a u toku rada računara nastavlja da jedino preko nje razmenjuje podatke. Načelno je moguće i postaviti preko mreže („remote rast“) i tako ih uključiti u mrežu.

najbrže, sporadično na taj način koji sprečava da signal „osetiti“ na krugovima kablja. Mreže se de sa signalima visoke frekvencije, a što je frekvencije viša signali se parazitičnije širine svetlu.

Po prvih, jedan od terminala mora imati žicu sa instalirane. Ipak, ovo pravilo u nekim uslovima čini nije dobiti potrošnja. Uverenija su većim dovoljno bilo da mogu da iznova mnogo kablja, a u istovremeno doose malo koristi.

So kablovima i terminalima dobili smo ova mrežni segment (jaka) i počeli da je uključavamo.

Ustani, Lazare

Na tri računara smo namerno instalirali posebnu kopiju Windowsa, ovaj put „for Workgroups“, i time se osigurali od iznenadnje koje bi moglo da nam ispravi mrežne konfiguracije. Na četvrtom računaru instalirani smo ažurirane konfiguracije. U instalaciji nije bilo bitne razlike. Odabrani smo tek kada je na svim računarsima instalacioni program tražio da potvrdimo da je kartica NE1000 i time označio da je prvi stepen uspešno potvoren.

Posle jednostavnih podstavevanja, tri računara su međusobno „progovorila“, dok se četvrti i dalje držao po strani. Na kraju se instaliralo da su se susedne mrežne i zvučne kartice (ili se da se to zvučnim karticama često dešava). Problem je ubrzo rešen i tako prednja podležja su prepreka da „pocujati ošva“.

Šta je potrebno

Za instalaciju, smo utrošili jednog papirne i koristili jedan

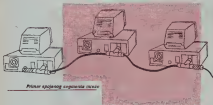
čuvanje, jedna kablja i ostalo koje značajno koliko bi stalo na desetak strana kasnog teksta. Međutim, najvažniji su oni koji bih stajanje i paljenja.

Koliko god mreža bila jednostavna, mnoge greške se u nju učestvuju jer treba razmišljati o više računara, kabljanja i karticama. Često je potrebno naučiti vezovanje da se mreže posao imati ponovo, nagda se sistema mreže sa mrežom. Dobar deo svoje kolekcije paracije kod nas mreže duguju javnosti, neprofitarnim aplikativnim i nedostupnim krovovima.

Naša mreža u radu

Od kada smo je potvrdili na našu mrežu radi bez problema. Čak i u jednoj redakciji časopisa u kojoj, kao i svakoj, mnogotega mora biti izobličeno da bi radilo (što je važnije deo opisanovinarke produkcije). Naravno, dana posle osnovne instalacije počeli su izmenjivati jedan računarski prvotno je važno stigao print servera a drugazatvoren file servera, mnogoprograme instalirani na jednom računaru počeli smo da koristimo sa svih pa je slobo da prester na hardverima počeo da se uvećava, dok je WP5 došlo goniti i svih komentara pa sada kojima se javlja preko mrežne kartice.

Škom kartica, naravno, najmođa da dođe do izražaja, radu preko sa još NE1000 parizem bili pevala. Ova će mreža biti nezavisan mrežni kartice i bratove mrežni programi. Međutim, brzina i kapaciteti pokazali su se više nego dovoljni. Tek kod premas rešiti dešava, i više magistralni dalniste premečalo se veće kašnjenje. Nije nam uspeo da mrežu potporetimo istovremeno pri-



Primer jednostavne konfiguracije mreže

Tako je počelo

U tri računarske postavili smo po jednu Ethernet NE1000 mrežnu karticu (a četvrtim je već bila SCAM EtherLink E155 kartica) NE1000 su dosta stare osobitost kartice koje se danas koriste samo u naučnim slučajevima (npr. za XT terminale). Nosičelne su ih danas veoma popularne šesnaestbitne NE2000 koje su vrlo malo skuplje, a dosta brže. Kao kod većine kartica, i kod ovih je do-

Vezve

Posle su kartice uređno smetale, računare smo spojili čaškom Ethernet kabljan (Ali Ethernet) preko BNC T-konektora. Na oba slobodna kraja kablja priključili smo „terminatore“ (nemaaju veze sa izmreženim filmom). Terminatori su BNC konektori sa ugrađenim otpornikom koji sprečavaju da se signali „odbeje“ od kraja kablja i tako izazove smetnje. Najbolje je ih je, rade na i

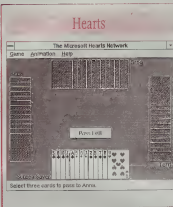
ovakvog tipa. Možete da pokrenete programe sa nekog drugog računara, ali ne možete koristiti ekran, tastaturu i miša, potrošiti program de se izvršava na nekakvom drugom računaru u mreži. Mrežno serviso je dostupan u Windows-u u finansijskom modu (386), dok u standardnom modu, koji je sa 286 računarsima jednako moguć, možete prethodno da pokrenete NET ili DOS-a. Mrežno možete da koristite i u DOS-a pomoćnom korisničkom NET pri čemu ne možete da budete server, ali možete da budete klijent. To, praktično, znači da možete da koristite druge diskove i štampače, ali ostali se mogu da koriste vaše resurse.

Deljenje resursa vrsta diskova može da bude stvarni ili virtuelni problem. Deljenje diskova može da bude prouzročeno ili stalno (kao se sistemski čuvaju pri pokretanju Windowsa) ili deluje ostalim komercijalnim dovoljnim stalnim pristupom većim delovima jedinica. Ova dva sistema može da se radi i diskovima, može vas računarski upozoriti da pristup nije dozvoljen i priča da li koristi delite da se taj disk deli pri svakom startovanju Windowsa.

Posebne probleme imaju ako se CD-ROM uređajima. Za rad CD-ov, naime, potrebna su dva programa (drajvera). Jedan se instalira u Control-ovoj i treba da uspostavi hardversku komunikaciju sa CD-ROM uređajem, obradi adresu, interpretira i baci bafere za komunicaciju sa drajverom. Drugi je Microsoftov MSCDEX koji treba da prepona disk na novu DOS-a, dodajući mu slovo (na primer D:) i upravlja sistemom da se taj disk koji može samo da se čita. Postoje dva CD-ROM drajvera obično upotrebljavaju oboje dva drajvera sa svojim diskovima.

Rešenje za osveženje

Prvi problem nastaje je tako isto smatran sa svih računarsima instalirati DOS 5.0 pa je MSCDEX (kao kao peroksi) izdvojen u DOS version, iste probleme izaziva i u ako instalirano bilo koji DOS osim verzije 5.0, u suštini se let izdvojen moguće da upravlja red „C:\BIOS\MSCDEx.“ u „C:\DOS\MSCDEx.“. Drugi problem je što neki od SYS drajvera daju pristup bafere za komunicaciju sa CD-ROM-om (na primer Winami sa autoriter-



Hearts

pila koliko budete šefite (2-20) i kao predlog daje pet (5). Izaberite 20 ako želite da vam CD-ROM radi i u mreži.

Obezbeđeno je i savetovanje parametara za šerovanje (/S). Najbolje je u tome što MSCDEX, za razliku od svih ostalih DOS komandi, ne daje informisanih help i dok za DIR /? možete da pročitate štavu stranicu uputstva za MSCDEX ova prečitašta uga. MSCDEX [/E/K/S/V] [/D <drive>] [/L <latice>] [/M <buffers>] šta koji parametar znači, odgovorite sami (pomoć /L određuje koje logičke drajve, /S omogućava deljenje u mreži, /V kontrolerom). Prilikom instalacije drajvera program vas

/E šifre drajver u „gorući“ memoriju.)

Rezime

Sve u stvari, jedan od najvećih problema predstavljalo je nabavljanje dovoljnog broja „bitnika“ (tako bi se u šerovanju vodenoštelera nazivali T-riv volti). O nepodopštivanju izlaza, adresa i DMA kanala na mrežau i zvaničnu karticu i različit kontrolere osim da kasnije pri vrsti kancelarija saveti uređaji nisu su potrebni. Najveći problem sa koji bi eventualno mogli da budu uključivanje fax/modem i mrežne kartice Unibusom, ako imate problema - zavija profesionalca - i oni od prethodne staraju da žive

U popularne „Mince“ i Solitare dolazi posrednik koristeći Windowsa. Windows for Workgroup sadrži i igru Hearts koja se u biti može posredno da se koristi neograničeno mreže.

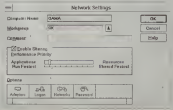
Osim polja je redukcija mreže promole nepobitno osim igru HEARTS koja se odigra u WFV. U poraju je kartična igra koja je u našem narodu poznata pod imenom „Crna dama“ (iz ograda de borovih kalem odlažjanje od domaćih posla (zar od svih kolika je posao svih redova uprznak).

Četvorica igrača koriste sto i po kartica, u ovom slučaju četrnaest mreže od po pet hiljada kartica (izda kupovno preko kartice kada kompjuter može sam da vam dodaje i razvija kartice (u lozima). Najbolje „obogaćenje“ (pobeda) čine dvaos kartice posre i sedmoga osavke kartice i osavke kartice po jedan pojam igra se završava kada nekoji igrač „gura ploču“, i grade stolica i nekadnik mora de plati (aru odli). Očigledno pravilo su da odigrati (pobedi) dani i svih hiljada igrača celanja na prethodnom (ovaj poziv) odli sa ostala igrača (preju za po čitavost) (izlaga tako si). Dokada mreža sa de sa prvom igru ne smeju šerovati ne poziva čitavi i kartice u mrežu (kao ni de se karta u mrežu sa amu sub dok ostalo ne karte bez jednog hena (kao ako ni (aru) nevi odli) samo šerovati. Inače odgovara se na koju i najveće mreže.

Pošto podli kartica (po iznosu) sto igrači ima prava da bavezi (to sa koje mreže da su mu najmanje potrebne. U prvom krugu kartice koje levara od druge mreže (koja je šerovao) dani igrač. U drugom krugu smer je suprotan u mrežu mrežale kartice sa mrežom mrežari (u si) i svih krug bez mrežari kartice. Ovim se pravilo da završavati partije. U svakom krugu kreće igrač koji mrežari mreže i i baš tom kartom.

Ukoliko mreže bez mrežari, kompjuter de dopući (ovaj igrač) de čitavi mrežari (ovaj igrač) mreže algoritma za mreže. Isto mreže kompjuteru igrač de bude u mreže HEARTS (u mreže) sa mrežari.

G. Krivanović



Jedan pristup mreže redukcije je pristupiti je da je Windows u startu trebalo da omogućiti grupni rad i, da je to rešeno mreže, uspeh Windowsa bio bi još veći. Nade je mišjanje da je spak debekom pravi trenutak i da se Windows for Workgroup pojavio (kao u trenutku nastala popularnost mreže). U poslednje vreme za prebacivanje distinkta, samržanje (izgradnje) mrežari (ovaj igrač) mreže sa radu sa mreže sa sredinom zadatima, bezbolno deljenje štampača samo sa mreže od prethodne (ovaj igrač) mreže mrežari mreže mreže.

Sve u jednoj torbi

U jednom od prošlih brojeva izvestili smo vas o prezentaciji SoftCASE-a, alata za projektovanje i izradu aplikacija. Sada smo u prilici da Vas detaljnije upoznamo sa samim proizvođačem.

Pise VLADIMIR ORNOVIĆ

Da se razumemo, prvo je potrebno odrediti i kvalifikovati poslovnih aplikacija koje stvarno jedinstveno posao kako bi se moglo postaviti na osnovu ogromne poruke takvih programa na našem tržištu i neverovatnog broja "programera" (poslovnih, odnosno) koje "vajaju" svojih ruku dela, a da se nikad ne zapetaju za polifunkcijske (tj. razne) i, isto ovako bitne, alate. Jed je korakom teža izrada alata za projektovanje i izradu aplikacije, koji bi istovremeno obebejvali koristan rad kako na elementarnom nivou (za one koji se osvrću da ne znaju da programiraju) i ne bilo da se pravo pomažu, tako i sa složenijem (za one koji "znaju stvarije") Zato je veliko zadovoljstvo videti jedan takov zreo i kvalitetan proizvod i to iz domaće radionice.

SoftCASE je alat nametljen kako izradu aplikacije od po-

bitika (koncept engineering) tako i upisu postojećih (gotovih) aplikacija u rečnik podataka, odnosno projektovanje unosa (reverse engineering). Kao što zna i ime kaže radi se o CASE alatu (Computer Aided Software Engineering - projektovanje softvera za pomoć računara) za Clipper. Ali podno radimo.

Korak po korak

SoftCASE je neprocenljivo okruženje za razvoj aplikacija. Jednostavnije, svi potrebni podaci se definišu putem menija, a gotovo kompletna aplikacija generiše sam program. Dakle, ono što treba uraditi je postaviti i definisati osnovne entitete i njihove međusobne odnose. Zato se ovde posebno izdvoji na opisivanje načina rada sa SoftCASE-om (jer on je stvarno lak) već na osnovne pojmove-entitete kojima se koristi (a prema mnogima od njih se i ovu pojedine stavke menija) aplikacija, relacija, atribut i njegovo pozicioniranje.

Projekcija, pogled, indeks, veza, proces, menaj i sistemske funkcije. Preod osnovnog, poštaj i naj opširniji detalji i pomoćnih programa o kojima će lakše biti reči.

Aplikacija podržava razne nivoje automatiziranog unosa (skraćeno) od dva alova kao i dugog - opširnog unosa aplikacije. Ova skraćivanja je posebno bitna, jer da se po izvršetku unosa svih definicija, one bih parametar elektroničkog programa APLIK, pomoću kojeg se stvaraju izvršne izvršne aplikacije (tj. ako je razmatralo ime AA, onda se aplikacija stvara sa APLIK 'AA', pri čemu je već rečeno da je program APLIK nezavisni, eksterni modul).

Relacija predstavlja logičko ime datoteke koje se koristi. Preod toga navodi se i linija "grubo" ime fajla - datoteke na koja se relacija odnosi, kao i direktorijum i lista aplikacija u kojima se ova relacija koristi. Ako vam se čini da je relacija u stvari slična sa Clipper-ov alom, onda ste u pravu. Pošto je sledeći pojam koji je posebno definisan, atribut, a stvarno ekvivalent polja datoteke i može biti videljan (bez fizičke realizacije u fajlu na disku) i stvaran (sa fizičkom realizacijom), i vezuje se sa određenoj relaciji, samo je da je per relacije - atribut razmatra možda čuđe sa od. Ovo drugo polje nije realiteta, "spas" jedne ili više datoteka i primeri u više aplikacija, a time i značajnu fleksibilnost. Šta se tipovi i datine atributa bile podržani sa svim oni kao i u Clipperu (Date, Logical, Numeric, Character i Memo). U ovo menaje bi definisati i ponašanje atributa u različitim projektima (skup atributa se njihovim opšim pozicioniranjem, što predstavl-

ja originalan koncept SoftCASE-a. Tako se može definisati da li je stvaranje skraćeno ili na disku ili tek izabrano, proveravati valjanost unosa za logičkom nivou (tj. podataka ne mora da bude isti kao i fizički na disku), posebni nazivi kad se atribut pojavljuje pojedinačno i u tabelama, mogućna vrednosti atributa i sl.

Sve ove mogućnosti su bile do sada dostupne samo korisnicima većih paketa - odnosno baza, ili su u Clipperu za izradu dosta programerskog znanja. Sada su aplikacije na novo korisnici koji čine i ne moraju da pozivaju Clipper.

Od ostalih značajnih pojmova koje je još potrebno definisati u okviru SoftCASE-a treba pomenuti indekse i poglede. U indeksu se definiše kojim relacijom pripadaju, veza broj (koji se koristi za određivanje atributa ORDER), ime indeksne datoteke, ključ indeksa, a postoji i mnoge druge opcije. Posebno je važan pojam pogleda. On predstavlja skup relacija koje se otvaraju/zatvaraju u odnosu trenutno sačinjavaju sa pripadajućim indeksima. Za svaku aplikaciju je neophodno definisati osnovni pogled, sa spisikom relacija koje se otvaraju/zatvaraju.

Za korišćenje je posebno značajan sistem menija. Menaje je moguće definisati dinamički - interaktivno, počevši od osnovnog ili glavnog menija ili sveki pojedinačno sa svim opcijama i opširno. U svaku stavku menija se može definisati da li se njegove pokrene proceduru, podmenaj, da li predstavlja ikonu ili je neaktivna stavka. Ovaj tip menija može se definisati preko u postavljanje redne ikone i komentara (šta radi koja tipka u datom meniju).



Sound Wonder vs Mega Sound

Ove dve zvučne kartice nismo mogli da sirpamo u rubrici „Test Drive“ iz prostog razloga što ni rodna majka (Sound Blaster) ne bi mogla da ih razlikuje

PIŠE VOLJA GASIĆ

Radi se o dva klona Sound Blastera 2.0 kojima je, ovih dana, preplavljen svet. Prostrim pogledom razlika se može uočiti samo po tome što jedna od kartica ima malu naljepnicu sa velikom serijom brojem. Naravno se da smo pravilno sagledali koga od kartica ima savetnika teletipika i te ku, čuvaru pozajmljivosti, vrtili prave prevode.

Sala za stranu, kartice se bukvalno kloniraju SB-a i čak su na štampanim pločama i raspedu džempera isti. Kako, onda, porediti ove kartice? Naravno, po izuzetnosti pakovanja i prilagodjenosti upotrebi. Sound Wonder ima prilikno selvektor sa kompletnim pri-

ručnikom, Mega Sound nema, SW ima lepšu kutiju, MS doživljava značajnu samu nagledskom kesom sa vladalim putovima (to je ono što su potkamo po redovima kad dobjete novi igrački) SW, konačno, ima nekoliko lepših propagandnih plakata, naradilberica i posebne priručnike za softversku i hardversku instalaciju kartice, a MS samo malu knjizicu od XXX strana.

Sade dolazi ono nagledje SW košta 300, a MS 150 maraka. Ako niste da se za dodatnu praktilnost i komofitnu adresu Sound Wondera uplati dodati 50 maraka (to je poneku ploču) onda ste na pravu putu da potražite Engles koj nije dovoljno bogat da kupuje jiftan stvari. Obe kartice, ipak, koštaju upola manje



nego prethodna serija sličnih prevoda koje je krunila Beogradom. To samo potvrđuje iz njemu da i kod nas valja logika svetkog tržišta – makar i u markama.

Instalacija obe kartice je laka i automatska – program, po običaju sami detektiraju potrebe parametra. Jedino nije prilikno nikakvo rešenje za Windows ali u totali, ako nemate Windows salver za originalni Sound Blaster 2.0, mogu da posluže i drajveri za SB 1.5 koji su prilikni u Windowsu 3.1 uz MIDI mogućanje za AdLib kartice. Svo ikone za podešavanje nalaze se u Control Panelu.

Obe kartice upravje direktno-rupim MM u koga srednjaju potrebe programe i drajvere. Među detektirana će se naci i

mnogij u koju je srešteni teletip papiri „Amra In De Tr“ (u su cifri). Ova detektiraju napravn sam instalacioni program i nje lože da njen sadržaj upodele sa neku papirne keji osto da drine pored komputera jer ne vas neku programa pitah za neke od ovih podataka, nujbele za brojeve pored slova A i I (adresa za kromatizaciju i nje) i sa red pod Windowsom.

Za podešavanje Windowsa potrebna su vam i originalna diskete (pod „originalima“ mislimo na one sa kojih ste instalirali Windows – nemamo namenu nitišta da pliskamo). Aktivirajte, zatim, Control Panel i ovdje Drivers, klicite za Add i pojavice se lista raspoloživih drajvera među kojima je i onaj za Sound Blaster

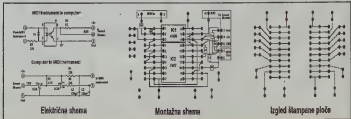
O šemi

Ovih nedelja videlikoje teletip dasta čisto je zvuk da beta postavlja pitanje kako izgleda i koga meče da se napravi MIDI kabl za Sound Blaster kartice (potpuno je isti za sve modele koji imaju MIDI konektor).

Potrebnu šemu dobili smo sa izvešnog SBS-a – na izkust na sa SBS-a Creative Labs-a (proizvođača Sound Blastera) tako da ne možemo garantovati za njenu autentičnost. Ako se neko ovaži da napravi kabl, možda bi bilo da nam javi ishod prikušanje kako bismo obradili (i objasnili) ostale čimke koje su zaista nepravilni za gradnju ovog dođika.

Prava modifikovana zvanja ali kromirane, pređe, od dva člana redolice je moglo bi da se napravi, otkriva, jedan i po inžinjer – na iskus u jedan od njih naj oco) u šemi nema nalogičnih izlaz instrumeta odovom je optokaplerom od komputera i trebalo bi da signali pravim istu. Pravešno sprovođenje gradnje, ipak, morate da idu na svoju odgovornost.

VF...



Električna shema

Mortajna shema

Izgled štampane ploče

Sherlock Holmes, Consulting Detective

15 kapi treba da izaberete. Program od vas traži zamisliti da ubacite „tu i tu“ diskete u Windows kompjuta i drugdje je instaliran Kikkom na Setup ući ćete u menu za izbor pomoćne adrese i interakcija koje ste pažljivo zapislali (u lepo smo vam rekli...)

Zadržite se za trenutak u Central Panelu i Operju MIDI Mapper pokažite na AdLib i vaš Windows od sada može da svira i peva. U nedostizku boljih programa, za svaku molbu da koristite Media Player i to dva kanala istovremeno - jedan za sampleove (WAV), a drugi za MIDI datoteke (MIDI). Priljubiti Windows pramen prilično su neinteresantni, ali zato gradom kriše probirati sampleove i Vavovca.

Za one koji vole da stvaraju gradivo - SoundBlasterholke kartice imaju FM sintajzer sa 11 kanala i na svakom kanalu može da bude noli od 128 instrumenata. Pored toga imaju sampler koji sampleuje zvuk 8-bitne rezolucije brzinom 4 - 15 KHz i reprodukuje sampleove brzinom do 66.1 KHz. Kartice imaju ugrađene priključak za linijicu i mikrofonski ulaz i izlaz za koji mogu da se priključe manji zvučnici ili pojačalo. Pored toga, ove kartice su opremljene komektozima za objektivu i MIDI instrumente koji se nalaze na istom konektor (pretpostavlja se da ne različe u iglu vreme da sviraju i uprta nekog igrca).

Izaber je vaš - ako ste muzičar, odvezetar bi mogao da se poklake korizim dodatkom (popotovo što ima upotivaj). Ako su vaši kreativni probirni manji onda će i vanjavta bez sekvencera biti dovoljna. Ispak, ne zaboravite da se otmerno namišljajna, da li se ne neko od nekih trgovaca setiti da kvalitet i ozvu „grouzova“ digne priključni svila dea (na primer zvučnikove upotivaj, asic zvučnikove od tri grusa ili, nedogodje, MIDI kabl) ili se sve ostalo samo na prodaj polieto koje je neko drugi zapakovao?!

I gopodaru izjavite junaš Laer Arara Komara Deja pejavstvivo se više puta u vraduo agrava. Naravno, zapogasteti koje pruža CD-ROM obsejbeduju dovoljan penšion za uradio i dočaravanje jedne korpelkane svitarne Tajnije. Tri kvantore, jer se u osmerom paketu nalaze Master's Curse, Mjuziknd Murderer i The Soldier, a kako smo već rekli u prepmu su još tri CD-a sa je tri nova serijara.

Serizna" igre je sa svaku polvolju Animazone sekvence predstavljaju dubokomaju lirskih scena. Pretpostavka je da nisu korišćene prave sce-

ne iz neko od mnogobrojnih serija u Šerlocku Holmsu, već da su spekulirali za igra ustavljeni glasni, uradene kostimi, dekor i sve ostalo potrebno za dočaravanje Londona prošlog veka. Rečeno, ovo je samo pretpostavka, jer je našta teško proveravti da su autori do to mere detaljno pristupili izradi igre. Zvuk, naravno, predstavljaju sampleove robenica na „Jokinjajsvikna" engleskom i serija 19 veka. Muzika je prilika dinamična i pravi radnju igre.

Zaplet i okolinu svilnog sekvencija priljubio su samirica, kao što i treba da bude kada je

reč o Šerlocku Holmsu. Postoje određeni ljudi od kojih možete smazati osnovne informacije o pobrjećenom slučaju, a povremeno ih informacija dolazite do sitnog kruga ljudi koji se u bilo kakvoj vezi sa zbivama, osamrloženima, ili pobrjećenima. Od njih saznajete nove podatke, koji vas postaju do vode do razrešenja misterije. Kada smatrate da znate pobrjeće slučaja, odlažite u sudnicu, gdje treba da smerujete dobitne, prokurente u način na koji je dobio pobrjeće, i objasnite motive.

Elementary, my dear Watson!
N.V.

Corel ArtShow 3



Ako za nekog međa nije najvažniji, CorelDRAW je savremeno i najpopularniji vektorski program za Windows grafičko okruženje. Svojevremeno je firma Corel, u namenu da popularizuje ovaj softverski paket, organizovala konkurs sa nagradnom fondom od 1.000.000 dolara za najbolje slike uradene u CorelDRAW-u. Informaciono je da je sa ovom konkurencijom jedino od nagrada pokupio i nas čovek. Najbolje slike su iz Srbije i one koje je uradio i nas čovek. Najbolje slike su iz Srbije i one koje je uradio i nas čovek. Najbolje slike su iz Srbije i one koje je uradio i nas čovek.

Corel ArtShow 3 kompaktno disk sadrži oko 3.300 CDH datoteka iz ovog konkursa. Smatrali smo da nakon višegodišnjeg korišćenja ovog programa možemo reći predstaviti šta se njim može da se uradi

A onda smo videli neke od ovih slika.

Glavni program omogućava predstavljanje ove (u suštini) baze podataka. Slike su podelejene u grupe (DTP, tehnički crteži, flora i fauna, knjigopis i firme) od kojih posebno (ine crteži) nagrade za konkursa Delenik do određene slike mogu je i preko internetnih predstava koji postoje za svaku od njih nove slike, autor, adresa i telefoni autora itd.) Imbrana slike može se sa CD-a iskopirati na disk i normalno editovati u CorelDRAW-u.

Slike su, osim samice, a i broj najboljih kreacija konkursa CorelDRAW-u iz ovog sveta. Ma koliko bio nagradu da to nema nikakve pravne, čovek se može da osloni a da ne otvori zelo od svih CDH-ova i svevi

se da ono što vodi na ekranu nije skrinirana bitmap datoteka.

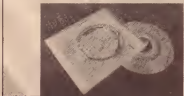
Objavljuje se jednostavno - ljudi se sa stvarno trudili. Najbolji crteži nastaju se od bitmap objekata, što je jedina način da se postignu takve detalji. Najbolji priključni više od 2.000 objekata i pravo manje pitanje „Koliko li su je vreme sa bilo potrebna za sve ovo?“

Preostali prostor čeka sadržaj još poboljšati Corel ArtShow je programić koji pretvara CD jedinicu u nepravilno standardnih razmera diskova, u ekranu kontrolu slučaja pravom panelu na raznim CD plejerima. Ima tu i raznih muzička, MIDI fajlova itd. Dlake, nista revolucionarna, ali bače nego da je preostali prostor čeka ostavljen prazan.

Za nekog ko ne radi sa CorelDRAW-om, Corel ArtShow 3 je disk koji će poboljšati reakciju tipa „Šik!“ „Lep!“ Koristeći Corel, međutim, pokušajte kao čovek takve izjave da koriste cirka 20 posto programa, ali je zato iz svih tih sitnih slika naći nešto da „pokupi“ sa svoje ramet-dela.

Z. Stančević

- Imtel (Sound Master CD - Corel ArtShow)
- AdiCom (Sound Wander)
- Digi (CD-ROM drive)
- Kase (CD - Sherlock Holmes - The Consulting Detective)
- Gene Electronics (vedakoljni test-redukcija)



Novac preko modema

Kompjuterska mreža Službe platnog prometa (bivši SDK) sigurno je najveća na teritoriji SRJ - operiše sa oko 1.800 terminala. Novina je da se na nju može priključiti i preko PC računara

PISA RELJKA JOVIĆ

Sa računarskim centrom koji se nalazi u Službi platnog prometa i finansijskog sudnice Srbije, koja je poznata u javnosti kao SDK, upozнала ras je gospođa Zorica Katarina, direktor računskog centra, i gospodin Dragutin Zeković, šef sistema i obrade podataka.

Služba za platni promet, koja pod ovim imenom postoji od 1. januara 1992. godine, obavlja dinarski promet iznosno na 40 računara (bez obzira za preko kojih - pravna lica).

Ova služba organizovana je u filijale i to u Srbiji 46 filijala - sedam u Beogradu, 14 u Vajvodini, sedam na Kosovu, i 20 u ostalim delovima Srbije. Neki filijale imaju svoje ekspanzije, a ekspanzije po potrebi obavljaju poslovne. Na taj način se SPP maksimalno približava svojim korisnicima.

U Crnoj Gori nalazi se sedam filijala koje su sa teritorije ostavane u Srbiji povezane u jedinstveni sistem kompjuter skom mrežom koja je najveća u SRJ Jugoslavija. Mreža je koncipirana po BNA principu, a bazirana je na UNISYS host računarnima serije A i to modelima A4 i A8. UNISYS mašine re-

de pod operativnim sistemom Mark 38 i on je instaliran u svim filijalima. Značajno je napomenuti da je sprema jedinstvena što u prošlosti nije bio slučaj.

Veze i vešice

Telekomunikacioni (TK) centar u Beogradu je direktnim putem preko YUPAK-a i različitih telefonskih linija povezan sa 18 čuvenih firmi republike. Broj mogućih konekcija je naravno daleko veći u odnosu na ovaj broj. Najpoznatiji centar su NIS, Kragujevac, Proleća, Novi Sad. Tako na primer ukoliko se vrši neka finansijska transakcija na teritoriji beogradske opštine Savski Venac - Subotica ona se obavlja putem tog Savski Venac -> TK centar Beograd -> NIS -> Post -> Subotica.

Obrada podataka nije transakcijska, to jest u jednom momentu se vrši sa jedne strane stavlja se već se prave pokreti sa sklopu naloga koji se šalju nakon korišćenja unosa i kontrole usmeravaju se određeno u bankomatske ili Službu za plaćanje za transakcije nakon obrade što znači da se korisnik mora tretirati da izvede prinos sredstva sa svog računa na neki drugi.

Služba svojim korisnicima nudi i integrirani sistem plaćanja. Da bi se korisnik mogao priključiti na mrežu on mora posedovati ili terminal, ili IGO mašinu ili PC računara.

Ukoliko korisnik poseduje UNISYS-ov terminal T27 ili neki sličan njemu, posredujući modemu se može prijaviti na sistem. Poseban komunikacioni softver nije potreban. Ovakav sistem komunikacije se prepovezuje sa ostalim korisnicima koji hole da puste stanje svog računa.

Korak ka PC svetu

Kako najveći broj korisnika SPP-a koristi PC tehnologiju otpočetno je sa prilagodavanjem ove Službe novom PC trendovima. Međutim, to je bilo dosta veći problem jer na tržištu jednog-vezanog softvera ne postoji PC emulacija za EKI i ST100 terminale. Zbog toga je Služba testirala poseban emulacioni softver DTS i InterCom koji obezbeđuje ova emulacija.

Softver za komunikaciju koji se daje (u prošle) komunikaciono PC računaru još nije definitivno odabran. Postoji dosta opcija i veoma složene aplikacije ove narature, ali se tokom traganja i dometan program Služba će najverovatnije je preferirati ovaj projekat iz dva razloga - prvo, jeftiniji je, a drugo, i manje vatru, treba ulagati u „domeću pamet“.

Treći način povezivanja podrazumeva da korisnik poseduje UNISYS-ov I386 računara. Ovo je, naravno, najskuplja, ali i najkvalitetnija varijanta koja se preporučuje.

Korisnici koji se povežu sa računarskim sistemom SPP-a mogu se koristiti sledećim servisima:

- 1) Uvid u trenutno stanje svog firm. računa,
- 2) Pregled svih dospelih naloga sa listi ili u korist svog računa,
- 3) Izdavanje naloga za plaćanje sa svog računa bez dolaska u Službu,

4) Preuzimanje svih promena sa svog računa na kraju dana sa stanjem dnevnog izvoda,

5) Uvid u podacima i registri korisnika sa sve koncesije sa teritorije filijala,

6) Uvid u stanje iznosa na bilo koji datum iz prethodnog meseca.

Održavanje i zaštita

Vrlo je interesantna roba nešto o radnju zaštite ovakvog sistema preko kojeg se mogu vršiti finansijske transakcije, a koji je otvoren ka javnosti. Poznato je da su računarsko obrazovani ljudi često odavno predložili nešto ovako nešto da bi se otklonili u svim bankarskim transakcijama. Međutim, možemo li raspoloživi jer je sistem SPP-a zasigurno vrlo dobro obebeđen.

Prvo i osnovno je da se na ulazu nalazi posebna mašina - Frontend procesor, koji omogućuje samo transakcije omogućuje (u firmi) sa svojim računaru. To znači da i ako bih samostalno bio sistem obebeđen Službu, to znači da se iste mogući da uradi nešto jer frontend procesor ne dozvoljava takve transakcije sa spoljnih filijala. Ako biste pokušali da dođete da filije neke firme treba reći da svaki korisnik ima tri karte jednu sa logovanjem, drugu za upit stanja i treću za transakciju novca.

Ukoliko se i nekako dopreže sve tri filije i izvršite prinos sredstva sa računa na neki drugi račun postoji LOG (lij) i koji se vezuje jedinstvenih svih transakcija, tako da ako bi sudarom pravi korisnik primio nejakak novac na svom računu i to prigovori Službi savaz bi mu bio vrstom.

I još jedno upozorenje - Usvajen je način po kojem se elektronska firma vodi kroz jednako kao poštom, tako da se i krivotvorenje elektronske firme kažnjivo kao krivotvorenje poštom.

Svi računski sistem dobijaju se obebeđen od eventualnog pada. U TK centru nalaze se

Šefica Banićer M400



Borba programera

U subotu 29. maja 35 programera, učenika srednjih škola, odmerilo je snagu na svesnom takmičenju u programiranju

dva procesora koji su međusobno spregnuti tako da kada bi jedan pao, drugi bi se automatski uključio. Učenici u bazi koji su od filijala padne išli, za oko 30 minuta bi se drugi priključio na sistem. Svi diskovi su svakebitno tako da se disk sa jednog sistema može priključiti na drugi za nekih desetak minuta i nakon toga se više ne bi osvetila nikakva radnja u radu. Međutim, koliko bi se dogodio kvar na procesoru u nekoj od filijala to bi značilo pod sistema na tom delu surbe. U SPP-u su nam ispričali da se tako nešto nije dogodilo na ove četiri godišne rada sa Unisys-ovom opremom.

Aplikacija je nastajala šio znači da ako se prvo dizajnirao sistem izvrši korektan, u slučaju bilo kakvih prevencivnih prekida ponovo normalni režim rada se uspostavlja automatski.

Planovi

Na kraju, zbog malog broja telefonskih linija (u YUPAC nije napovoljniji jer je još bilo i skuplje doći do priključka na njega) ovi naši pristup dobijaju samo vlasnici firo računara koji imaju više od 30 procenta dnevno na njima.

23.492a sada se promene starija vrše dnevno. To znači ako izvršite upitno do 13 časova (kada se vrši presek stanja) novim istog dana stane na račun onoga kome ste upitali. Radi se na tome da se pređe na četredesetpetominutno periodno stanje tako da se u istom danu izvrši za sve izvrši upitno, a onaj u čiju korist je ona izvršena bi u toku istog dana naplatio sa novom Period toga, najverovatnije je se vreme za presek sa 13 procenta na 15 časova.

Treći se još veći povećanje sigurnosti koji bi se moglo izvršiti usavršenjem još po jednom procesoru u svaku od filijala, kao i povećanjem broja centara firme bi se smanjila opterećenost mreže jer bi se smanjila količina aplikativnog i sistemske softvera.

Dan pred takmičenje u Skopština Beograda održan je prvenstvo koje je svesnom bita dr **Stobodan-ka Gruđen**. Pored takmičara, prisustvovala je više gostiju iz različitih država zemlje, među kojima i dr **Stobodan Uaković**, republički ministar za nauku. Gradonačelnica Gruđen i slični druzi Despar održali su programe govore i potekli učesnicima puno napetosti na predstojećem takmičenju.

Početak...

Na dan takmičenja učenici su se okupili u matematičkoj gimnaziji i u 10 časova počeli sa rešavanjem zadatka. Zanimljivo je da su došli PČ računari bez kojih se ovo takmičenje ne bi moglo održati.

Videći zadatke, većina takmičara je odmahla jer je zna la da se ne može dogoditi da završe takmičenje sa 3 ili nagradu 2 poena (kao što se dogodilo na republičkom takmičenju). Prvi zadatak, koji je namo 40 bodova bio je dovoljno lak da ga reši svako ko se bavi programiranjem. Drugi zadatak bio je onaj koji je trebalo da reši koji se bave računarskim takmičarima u okviru onaj u Argentini na Međunarodnu olimpijadu iz informatike. Drugi zadatak je završio g. **Jovan Krasnić**, učenik na matematičkom fakultetu u Beogradu,

čuvem autor (nejedinih zadataka sa republičkom takmičenju (ovaj god, svesnom, autor je samio jednog zadatka).

Nakon tog onaj koji se učesnici onaj na raspolaganje za rešavanje zadatka, komisija sastavljena od univerzitetskih profesora, asistenata i profesora srednjih škola pregledala je programe. Za razliku od republičkog takmičenja, ovdje nisu davani bodovi za onaj u ideju - počeo su stizati oni program koji su stvarno i radili.

Dej je komisija sverstavila predložene programe, za prisutne goste je organizovana prezentacija najboljih programa učenika matematičkih gimnazija. Predstavljajući programi nisu vezani za takmičenje već su u pripremu kreiranje koje su učenici ove škole, kao obavezna seminaraske (institucijski) rad, prveli kod kuće.

... i kraj

Nakon prezentacije komisija je objavila rezultate. Za razliku od republičkog takmičenja rezultati se bili, mnogo bolji. Drugi zadatak, ipak, nije bio "neretan" tako da su prvoplasirani imali oko 90 poena svuokupno.

Prof. dr **Milan Dimitrijević**, savezni ministar za nauku, ispravno je obećanje i došlo da prvoplasiranim učesnik nagradu. Nagrade su bile skromnije nego prošle godine, ali da nije

bilo spomena, znajući koliko se kod nas polako na te "neretne" stvari - nabi bilo ni ovih nagrada. Ovakvo sa najbolje od instituta u Vinke dobili knjige i besplatne kurseve Oracle-a, Tebnika knjige i Mikro Knjige pokloniti sa svoja izdajca. CET je poklonio originalni **Beogradov „C++“** i **„C++“** knjige čitavata Sveta kompjutera je podarilo pretpisati, a Olivetti tri mesečne knjige na engleskom jeziku. Olivetti je takođe dao sponzorstvo poklon gostima-takmičarima iz Republičke Srbije i Republike Srbije knjige originalni Windows Najverodniji poklon bio je uručen na kraju ljubazno predstavljen imena predaja je PČ računari najuspešniji škola na ovom takmičenju - beogradska Matematička gimnazija.

Najbolja učesnica **Vladimir Petrović**, **Božidar Radulović**, **Stanimir Sokolac** i **Uroš Mihailović** takmičice se na Međunarodnoj olimpijadi iz informatike u Argentini. I pored sankcija, Argentinski organizatori poručili su našu ekipu i obećavali baravati takmičara. Međutim, problem su putni troškovi. Zato organizatori odjed takmičarima, Društvo matematičara Srbije i Matematička gimnazija, ponuvali avne firme koje bi mogle pomoći u finansiranju njihovog puta da im se javi.

Alexander SWANWICK



Deset proglaširanih:

1 Vladimir Petrović, IV, Matem. Gim. Bgd	40 + 50 = 90
2 Božidar Radulović, III, Matem. Gim. Bgd	40 + 50 = 90
3 Stanimir Sokolac, I, Matem. Gim. Bgd	37 + 50 = 87
4 Uroš Mihailović, IX, Gim. Bgd	45 + 40 = 85
5 Miša Najedović, IV, Gim. Valjevo	40 + 40 = 80
6 Zoran Anić, IV, Matem. Gim. Bgd	30 + 50 = 80
7 Vladimir Čaperović, II, Mat. Gim. Bgd	40 + 5 = 45
8 Igor Dejanović, IV, Gim. „Z. Zrnjanin“, Vrnja	45 + 0 = 45
9 Biseri David, III, Školska Gim.	40 + 0 = 40
10 Jarko Radulović, II, Mat. Gim. Bgd	45 + 0 = 45

OLE i DDE

Većina korisnika se (ne znajući za bolje) zadovoljava prenošenjem podataka iz jedne u drugu Windows aplikaciju preko Clipboard-a (Cut, Copy, Paste). Međutim, postoje i bolji načini.

Mislošćit je za Windows 3.0 razradio DDE (Dynamic Data Exchange - dinamička razmena podataka) protokoli za razmenu podataka. Pošto se protokoli pokrenuo sporim i nepouzdanim u elastičnosti i kompleksnosti na implementaciju u aplikacije sa novom verzijom Windows-a 3.1 posluživan je nov standard OLE (Object Linking and Embedding - povezivanje i ugrađivanje objekata). U međuvremenu je objavljen i proširenje standarda OLE 2.1.

Pre nego što počnemo da detaljnije razmatramo ove protokole definisano nekoliko pojmovi. DDE ili OLE vama se zapravo čine razna dva Windows aplikacije koje se razvijaju i koriste. Serverima se nazivaju aplikacija u kojoj se priprema i šalje originalni podaci, a klijentima aplikacija u kojoj se ti podaci koriste. Objekat u ovoj terminologiji se smatra bilo koja informacija koja se kreće u Windows aplikacijama. Na primer, i jedno polje, slog ili čitava tabela baze podataka su objekti. Izvorni dokument je dokument koji sadrži objekat koji se prenosi u aplikaciju u aplikaciju. Čiji su dokumenti je onaj u koga se podaci prenose.

Da bi se povećala informacije pronašene nije li više potrebno birati i kopirati. Iz te razlike (klijent) aplikacije se pokrene server aplikacija kojom je objekat kreiran, naprave se izmene, a zatim se izade i nastavi sa radom u dokumentu koji sadrži preneti objekat.

Može se podrazumevati izmene na kopiranim ili originalni, dovođe da preuzme i na ostalom kopiranju podataka. Izmena se može vršiti automatski ili ručno, a menjanje podataka se može postići menjanjem i originalno i kopije, što zavisi od metode povezivanja.

Object linking...

Kada se objekat povezuje (linking), u cilnom dokumentu se ne pravi kopija objekta već samo veza prema dokumentu koji sadrži željenu informaciju. Kada se menja prvotni objekat, menja se i informacija na izvornom objektu. Može se dati i da mnogi dokumenti sadrže veze sa podacima u izvornom dokumentu. U tom slučaju sve izmene dođe se preneti i na ovaj od njih.

Povezivanje objekata se izvodi vrlo jednostavno. Treba pokrenuti server aplikaciju, učitati tj. pripremiti podatke, zatim selektivno podatke koje želimo da prekopiramo i staviti ih u Clipboard na različitom načinu (ajbelco: Edit -> Copy) Pošto toga treba pokrenuti klijent-aplikaciju, postaviti kursor na mesto gde želimo da postavimo podatke i izvršiti ugrađivanje podataka sa Clipboard-a komandom kao što je Edit -> Paste Link. Konkretno komande i procedure se mogu malo razlikovati, što zavisi od aplikacija u kojima se povezuje informacija.

Prenosi na objektima u cilnim dokumentima se mogu izvoditi automatski ili ručno. Korisnik nekad imaju potrebu za stvarnim podacima, a nekad baš da se u dokumentu zadrži stanje kakvo je bilo u trenutku kada su podaci preneseni. Način na koji će se promene izvoditi su podataka preko Edit -> Link

... and embedding

Kada se objekat ugrađuje (embedding) vrši se umetanje informacija u jednog dokumenta u dokument u drugoj aplikaciji. Ugrađuje je slična kopiraju preko Clipboard-a, osim u pogledu izmena na ugrađenom objektu. Jednostavno se selektuje objekat i aplikaciju u kojoj je objekat shvaćen se otvori tako da korisnik može da iz-

vršiti promene. Preko je jedne u drugu aplikaciju se odvija automatski.

Prilike ugrađuje objekata, kopija informacija se prenosi na izvornog objekta na ciljni objekat. Pri tome se gube veze sa izvornim objektima, pa kada se edituje ugrađeni objekat, objekat u izvornoj informaciji se ne menja.

Ugrađuje se obavlja na sličan način kao i povezivanje. Samo kao komandu kojom se podaci prenose treba upotrebiti odgovarajuću komandu kao npr. Insert Object. Komanda se može nazvati u dokumentu ili help-u aplikacije. U okviru koja će se pojaviti na ekranu treba odabrati koji podaci se prenose.

Primeri upotrebe

Potrebe za upotrebom OLE i DDE zavisi od konkretnih potreba korisnika. Definisao vam nekoliko ideja.

Klasan primer je neki tabeli koje se iz programa za tabelarna izračunavanja može preneti u dokument programa za obradu teksta. U uvretaju koji sadrži i tabelarnu i tabelarnu deo, de se sa svakom tabelom nalazili obradivim podaci.

Zanimljivo je i preneti podatke preko DDE u objekat za upit (QBE) programa Paradox for Windows. Potom on, ovaj put kada se podaci u izvornom dokumentu prenose, biti pokrenut upit.

Paradox for Windows ima BLOB tip podataka u koji se mogu smestiti bilo kakvi karaktiri podaci. Pretpostavimo da neka kompanija ima nekakvu popreku dokumentaciju

kreiranu u tekstu procesoru koji je bilo da biva osnovu kojim je poslati poslovanju partnerima. Celi dokumenti se mogu preneti u jedno polje baze podataka, a druga polja baze podataka se mogu popuniti podacima iz samog teksta. Izmena tekstualnog dokumenta se može pokrenuti iz baze podataka, a dovođe i do promena u odgovarajućim poljima baze podataka.

Na priloženoj slici je primer kako se iz Paradox for Windows može pokrenuti. Pritom se odobrava grafičkog BLOB polje. Šta je o tom podacima u koji se podaci o odgovarajućim poljima baze podataka.

Izmena formata podataka

Informacije smetene u Clipboard mogu biti prenesene u različitim formatima. Ovo omogućava prenos i razmenu podataka među aplikacijama koje možda koriste različite formate.

Kad se izvrši komanda Copy za prenos izabranih podataka u Clipboard, izvorna aplikacija predstavlja informacije u svim relevantnim formatima. Istom, kada se podaci prenose u ciljni dokument, aplikacije-korisnik bira format koji joj je najpogodnije da koristi.

Možete je zadati u menju de se formati podaci preneti pomoću komande Paste Special. Na ekranu će se pojaviti okvir sa dijalog u kojem treba izabrati način od predstavljenih formata. Potom treba izvršiti Paste ili Paste Link poručivanjem testovima ili na ugrađenom načinu se menja.



XAVIER LECKLERCO

Živela Amiga

Osim upoznavanja sa opremom i programima, korisno je upoznati i ljude koji na njima rade. U ovom intervjuu upoznajemo vas sa belgijskim programerom, kod nas poznatog po programu Master Virus Killer - Xavier Lecklercom

PIŠE LUBINKO TOGOVČIĆ

● Recite nam nešto o sebi.

Imam 24 godine i student sam dve godine fakulteta informatike na Institutu Reims-Strid u Montu (FRANCIJA, Belgija).

Moj prvi kompjuter bio je ZX81, zatim sam imao Commodore EB i PC XT (Turbo 8 MHz). U školi sam nešto sa Apple II.

Još u srednoj školi assembler (treba reći da se sama jedinica kloniranjem memorije na ZX81 misao imao stvoriti...) sledio je bio BASIC ("Power Basic") i assembler na Commodore 128. (Ja video napisanog od 16 K)

Imaš, kao većina mladića nekih godina imao devojku koju obdivavaš. Volim da sklam mislim i najprije prvi ih koji-koji, a vremena na vreme...

Naslov mog diplomskog rada je "Nasvoj bankarskog poslovanja sa bazom podataka o klijentima".

● Kada ste počeli da se bavite Amigom?

Kad jednog prijatelja koji je imao jednu od prvih Amiga 500 direktno sam obavestio o borbi protiv SCA virusa. To me je impresioniralo. Odmah sam kupio kompjuter i pokušao da shvatim funkcisanje virusa. (Bio sam "mlad" i mislio da se može biti dobar programer da bi se stvorili virusi i vezama izmisliti da bi se stvarili?)

Ideja o stvaranju virusa bila je prvo iz osnovnog nastava teško da se upozna funkcisanje virusa. Stvorio sam prvu verziju Master Virus Killera koju sam video od šest meseci komsto samo za lične potrebe.

Prva "public domain" verzija (V1.4) stvorena je pre više od četiri godine, a stediła su brojni usavršavanja 1.5, 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 2.0, 2.1 i 2.2. Verzija 2.2 je komercijalna.

Buduće verzije MVK biće

1.9; nadam se da će je završiti iduću godine. Imate "run time" biblioteku sa funkcijama za borbu protiv virusa. Program će biti jasan u jeziku C, a library funkcije u assembleru. Trebalo bi da napravim i verziju na engleskom. Sada tražim najbolje distributere.

● Koliko vam je vremena trebalo da stvorite Master Virus Killer?

MVK je program u potpunosti napisan u assembleru, uz velogodiljne napore. Najveći deo posla sastojao se u disasemblianju virusa, da bih shvatio kako funkcioniše i preneo to najbolji način za borbu protiv njih. Ponekad je to jako teško. Trenutno ja misao optimisati.

Veću opoznat od samih virusa predstavljaju oni koji proglašavaju za virus nešto što je sasvim bezazalno. Na primer, postoji organizacija "za borbu protiv virusa", kojoj rukovodi Eric Lobenzhal Sarment, koja liri pogrešne informacije, kripljake programe bez rizika, imena virusa pesterovira. Tužno je što se od borbe protiv virusa naglavito priča o novcu.

● Kojim se programima sada bavite?

Za Amiga sam stvorio seriju korisnih programa: Master Virus Killer, nemato, All i Sedem (Havem Virus Killer (SHVK), Amigajp Diskack, AmiFastBack, C, Nip itd.

Počet od oktobra 1982. uređnik sam i šef komercijalnog odeljenja na disketu "Le petit Amiga Illustré" (Mala ilustrirana Amiga), skraćeno PAI.

Takođe, jedan sam od dvojice organizatora "Amiga sajma" koji postoji u Toruazu u Belgiji, koji poslužu već četiri godine. Pripremam kritičku o Arizetu i imam nekoliko projekata za Amigu za sledeću godinu.



● Da li ste pisali nešto o Amigi i šta?

Pisao sam za AMIGA NEWS, AMIGA DP, JUMPDISK, "Le petit Amiga illustré", Le cahier Belge.

Treće su vrlo različite. Počet sam, naravno sa, štampana o virusima, u francuskom magazinu Amiga News. Zatim sam napisao članke o assembleru i jeziku "C". Sada sam najnovije literaturno rubriku u magazinu PAI (naširoko distribuiran) i redovno "stave i ulaze", komercijalno podataka u Amiga Newsu i serijom članaka o Amiga-u. Pilem i članke o teatralnoj opremi.

● Šta mislite o budućnosti Amiga u odnosu na druge računare?

Amiga je možda najzabavnija koja je u nekomerijalnoj PC je možda zanimljiva koja može biti korisna i rentabilna. Zato verujem da će ostajati Amiga opstati Amiga se nametnulo brojnim lokalnim televizijama u Francuskoj i Belgiji, kao i ostala sa uspešnim rad.

Amiga je disketo od toga da tu ima nedostaci i mora da veći računari o tome da sačuvaju svoj posebni šarm i lakotu upotre-

be. Sa različitim programima može imati veliki uspeh, naravno kod profesionalaca. Šta se komercijalnih poslova čine, to praktično nije promena i neće se uskoro nikada izmeniti.

● Šta mislite o daljoj budućnosti Amiga? Da li će se, jednog dana, Amiga naći i u poslovnoj praksi?

Buduće programiranje za Amiga vrlo je neinvestan. Pristalo treba da bude citro i informaciono suknosavanje da bi programiranje bilo rentabilno. Trenutno sam na praksi u jednoj banci, koja spada u grupu od 100 najvećih banaka u svetu. Centralni kompjuter ima memoriju od 512 megabajta, sa ograničenom diskom od 380 gigabajta. U svakom klijentovom štampanom svetu se koristi isti jezik (COBOL), ali NIKO ne poznaje Amiga.

● Amiga u pravom profesionalnom svetu?

Amiga u pravom profesionalnom svetu?

● Želite li još nešto da kažete? Za mene, Amiga je, i ostaje, možda imova. Operativni sistem (kickstart) 3.0 za mene je najbolji. Nama isto slično u sistemima UNIX i IBM. U svakom pogledu je pogodna za rad.

Pozivam čitaoce da mi pišu i da se razgovor počne iskustva u vezi s virusima, a takođe i da mi pošalju programe koje u razmišljaju, a veći bi da budu distribuirani sa francuskom government podrškom. Moja adresa je XAVIER LECKLERCO, Virus checker disk i R. B. -3545 Werchin, Belgija.

(Ako neko od čitalaca želi da sarađuje sa gospodinom Lecklercom, preporučujemo da mu piše na francuskom jeziku (koji je njegov maternji jezik), a samo u krajnjem slučaju na engleskom). J

Amiga 5000

Jed od najbrže A4000 i A1200 pričalo se da Commodore spremi novi super-komputer u Amiga familiji koji bi osvoio tržište A5000. Dobili smo prve, nemasne informacije o karakteristikama nove mašine

Za potrebe nove Amige dizajnirana je nova kućišta koje je većina se nastavlja za konektor A2000 (što je veoma povoljno). 5 prednje strane kućišta predviđena su mesta za dve 3 1/2" disk jedinice (jedna je ugrađena kao standardna) i dve 3.5" disk jedinice (u jednoj mašini za 5.25" je ugrađen CD-ROM). Na poleđi kućišta se nalaze standardni portovi (serijski, paralelni), konektor za isposturu (za njega su A4000, dva konektora za spoljne diskove kao i stereo ulazi za 16-bitni digitalni stereo zvučnik.

Ovo je prva mašina koja će u potpunosti podržavati multitasking, sa svim tri procesora na ploči. Amiga 5000 pokreće novi Motorola procesor 68000, u srednjoj se dva 68010. Tako MC68000 je 32MHz a dva "40" (40) mogu biti od 25MHz, što, naravno, daje ukupno 100 MHz, ali to može biti i samo 68MHz. Svega dva 68000 procesora je da povećava brzinu radovanja i razborete je jednako multitasking, jedan je zadužen za uređenje i zrak, a drugi za I/O uređaje.

Amiga 5000 poseduje i 32/64 bit Wide VRAM (VideoRAM) - specijalna vrsta memorije sa dve adrese magistralne koja doprinosi izvrsnom postupu pisanja i čitanja drugom (pa). Ovakve konfiguracije rezultovale je time da A5000 ima i novi Keksator/VideoRAM V40 (kao i Amiga DCS 31). Keksator osigura 1 MB na hard disku, a može se uparivati i sa zasebnim karticama koje se priključuju preko Keksator slot na matičnoj ploči. Pri podizanju sistema, slično ranijim verzijama, postojće menu koji omogućava izbor odlike će i kraj ce sa Keksator konstitucije, sa nezabavno mogućnosti degradacije mašine.

Kao podršku novog procesorskoj arhitekturi, Commodore je potpuno promenio specifikacije šine i dodatno rešio nekoliko stvari. Zrak ce, napokon, postati 16-bitni, kakve se očekivao u ne A4000, sa mogućošću smanjenja do 130 KHz (AT&T 40 MHz DSP čip) i up-

redovan digitalizacijom. Grešne karakteristike nove Amige povećane sa novim AAU-3 čip setom, opseg radnog opsega je od 330 x 200 do 1300 x 1024 sa preko 16,6 miliona boja na ekranu i 34-bitno grafičko kore, u ovom rešenju. Do dat je i Frame Grabber (dijagnostički alat) izvan od 60 (tri) nove u sekund. Grafičko zvučnik su "Intelligent" pa ce, u ovom slučaju od toga koji se Keksator koristi prilagodljivu i mogućnosti ovog (opisano) ECS, super-ECS, AGA ili Super-AGA, što je još jedna plus za kompatibilnost.

Na ploči ce se, u cilju podrške novim grafičkim zvučnicima, isporučivati 16 MB Chip RAM-a (predviđeno do 64 MB) i 16 MB Fast RAM-a (standardno, predviđeno do 1 GB). Arhitekture Chip i Fast RAM-a je 32-bitna, kao kod A3000 i A4000.

Na matičnoj ploči nalaze se još i port Zorro III Expansion slot sa tri IBM slot (paralelni slot sa tri "Zorro", serial-atandard slot) sa spojniciem 26-linijama video slot (u vezi sa 100 pinovim Zorro slotom). Kao što smo pomenuli, tu je i posebna Keksator slot kao i 300 pinovi CPM slot.

U A5000 biva ugrađen novi SCSI II (30 pin SCSI Master) kontroler sa matičnoj ploči, sa 110 MB namjeravani hard disk, u standardnoj konfiguraciji. Ploča čip jedinica je HD-kapaciteta 800 KB, 1.16 MB, 3.52 MB (i) u PC formatu 1.44 MB.

Za kraj još je ostalo i ono što je glavno (kao za naše uslove) - cena. Trebalo bi da se nove Amiga sa izlaska počne u dve varijante. Prva varijanta je sa samo Amiga 5000, u standardnoj konfiguraciji - "gola mašina". Cena svakog paketa bilo bi najviše oko \$300 (kao 3000 DEM).

Druga varijanta bila bi Amiga 5000 sa softverskim podrškom u vidu Amiga V30 Mac Executive-a, i Golden Gate IBM Emulator karticom (za samo dva Zorro III slot) po ceni \$3999 (kao 6400 DEM).

Željko NOVOTOC

PROFESSIONAL CALC 2.0

Novo i bolje

Program Professional Calc i kod nas i u svetu poznat je kao najprofesionalniji program za tabelarno prikazivanje, rad sa grafičkim i bazama podataka na Amigi. Upoznajemo vas sa najnovijom verzijom 2.0

PISME LJUBINKO TOGOROVIC

Oprogram, već je poznato u kraju od februara 1992 godine Sve što je tada poznato važi i sada, ipak želimo da podsetimo na neke osobine koje ističu ovaj program u odnosu na druge Maše da radi sa makromakro 65536 bajkama (stabilno) i 65536 redova u zbiru da vam samo trebalo izdati, ali ipak se namoće poverenje sa Lotus 1-2-3, koji maksimalno dostiže 255 kolona, i drugim sličnim programima.

Tu je i poređenje preciznosti - Professional internu svek radi sa preciznošću od 18 decimala, mada se ekranu pokazuje makromakro 14, što je takođe bolje od bilo kog drugog programa, koji ih najviše do 18 decimala.

ProCalc vam omogućava rad sa preko 125 statističkih, trigonometrijskih, finansijskih i drugih funkcija. Morate raditi sa više tabela i grafičkim izvođenjem, per čemu su odgovarajuće samo kvalitativne karakteristike podataka isto kao do 65536 redova.

Grafičkim imaju bit karakteristi u brojevu drugim programima (DTP, Database Parit itd) i mogu biti samostalno i razbitym formata. Professional Demo Clips, DTP, Database, Argus Demo Plus i EPS format (31) i smisa u Lotus 1-2-3 formata, pri čemu biva problema umna podataka u Lotus, ali kod samoga u Lotus formata može da smisa samo one funkcije koje ima Lotus, a ne ostatak one funkcije koje ima ProCalc a Lotus nema.

ProCalc može da koristi (2-

Program, Concept and Design		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154
155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198
199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220

AMIGA

ta) podatke iz Mainplan-a i DBase datoteke, ali ne i da izvode (izvode) u tim formatima. Za Mainplan sam proverio (u izvodu se dokumentacije i rekla: uvek treba sumnjati) i nema nikakvih problema, osim što ne prikazuje polje za podatke u onaj lirni koloj je bilo u Mainplan-u ako je određeni zastandardna linija, već sve podatke raspoređuje u polje standardne linije koja po sebi može izostati.

ProCalc omogućava punu vezu sa dBase-om u mogućnosti brzo izvoziti i uvoziti fajlova 75 dBase funkcija.

Do sada su postojale verzije ProCalc-a 1.X, kod nas je najveća bila 1.05, a na zapadu se mogla naći i verzija 1.1. Sada sam od autora programa M. Tolosovica dobio najnoviju verziju 3.0.

Kod prijave novih verzija se obično postavlja pitanje da li

je to samo promena broja, ili postoji i nešto bitno novo. U ovom slučaju se radi o brojnim promenama, koje na prvi pogled nisu tako upečatljive, ali su bitne.

Verzija 3.0 je za 32944 bajta duža od verzije 1.05, što ukazuje da ima dosta izmena i poboljšanja. Sve inovacije mogu se podeliti na dve grupe: uvođenje novih mogućnosti i ispravka bagova uočenih kod ranijih verzija.

Radnici sa ranijim verzijama (1.0 i 1.05) uvideli su jedan problem sa prihvatanjem datuma. Program je prihvatao datum ako se napisao za američki način, a to znati prvo mesec, zatim dan i najprije godina, na primer May 31 1993 ili Jan 21 1992. Što je i objašnjeno u uputstvu. Međi je bilo zgodnije da mesec uneseš cifrom na primer 5 umesto may, itd, bio je program prihvaćao bez pro-

bliano, ovaj kada je dan bio 31. Tako, nije bilo da prihvatiti 3 31 1993, to bilo koji drugi datum gdje je mesec uneti cifrom a datum je bio 31, a prihvatilo je May 31 1993. Dodato, postojala je i opcija za evropsko prikazivanje datuma gde se prvo prikazuje dan, zatim mesec i godina, ali se i dalje moralo uneti prvo mesec, pa dan, pa godina (u tom da on prikazuje dan, pa mesec, pa godinu).

U verziji 3.0 tako je opcija EURODATE sadržana (znači EURODATE=OFF) program radi sa američkim načinom prikazivanja datuma, uneseš li program prikazuje prvo mesec, pa dan, pa godinu, a tih da prikazuje bez problema mesec uneti slovima ili brojem, uključujući i prihvatanje brojevnog unosa i kada je dan 31. Ako je opcija EURODATE uključena (EURODATE=ON) program se penala na sledeći način: ako mesec uneseš slovima (na primer: Jan) program te prihvati uneseno ime verzije mesec, dan, pa godinu i drugi dan, mesec pa godinu, a prikazuje je na evropski način (dan, mesec, godina) bez obzira na koji način si unesli datum. Ako uneseš uneseni cifrom i ako je brojka broj prikazuje dan mesec od 12 program te "uneti" - na primer: uneseš uneti 30-4-1993, ili 4-30-1993, a u oba slučaja će program prikazati 30-Apr-1993. Ako su obe cifre masije od 12 tada će program prvu cifru tretirati kao mesec, bez obzira što je uključeno EURODATE. Ako si uneseli 11-1-1993, misleći da 11. januar 1993, program će ovo shvatiti kao 1-Nov-1993 i tako ga prikazati.

Otklapanje su i problemi koji su se javljali kada je trebalo iseti ili kopirati (opetje cut, co-

py i paste) više od 2000 linija odjednom.

Uvedena je mogućnost da program prihvata i datume poše dvehidigite godine, sve do 9999. Ito ranije verzije nisu prihvatila.

Opetje COUNTY AVG unmele su u obzir i prama polja, ako ste ih obuhvatili videti naredbama, što je sada otkinuto.

Dodato je podrška za nove AA tipove (tako da program sada može da radi sa novim vidom palatom boja), podrška za opciju Workbook 3.0 i memory management (kao da je moguće ukoristiti sve mogućnosti novih verzija Amiga, uočeno je novi, bolji, algoritam na konverziju boja uovu skali vid).

Ako radite sa kalkulacijom šija je verzija veća od 2.3 znate na raspolaganju ovaj deo za rad sa fajlovima ("file requester"), a ako radite se ranijim verzijama radno okoline tu izmestu recete moza da koristite.

Poboljšanja su i kod grafičkog prikazivanja podataka, smanjenje grafike, a isto tako je povećana brzina štampanja grafikon.

Ako imate novu Amigu sa kalkulacijom 2.0 i novim AA tipovima nova verzija ProCalc-a razbitiće vaše računarske svih mogućnosti videti kalkulatore, a ako imate ranije verzije Amiga (1.3) - znate što su u ovoj verziji programa otklapanje su uneseni bagovi.

Program se prodaje kao delićke firmi Gold Disk, cena mu je aprila 1993 u Nemačkoj bila oko 600 DEM.

Zaključeno sa autoru programa, gospodinu Stefanu Tolosovcu, na programu koji sam je izuzetno korisno za radnike.

HARD/SOFT AMIGA

Drajver za Citizen Swift 24

Citizen je napravio novi Amiga DOS 3.0 drajver, koji podržava Swift 2 seriju 24-pinskih kolar mehaničkih štampača. U originalu drajver košta 16 funti i naručuje se direktno od Citizna.

Sat za A1200

Firma Prime Technology napravila je sat realnog vremena za Amiga 1200. Sat ima svoje napajanje i ugrađuje se u A1200, bez problema radi sa DOS-ovim satom i kalendarom, što je i neovisno. Kompatibilan je u potpunosti sa Microbot-ovim MEX 1200 memoiziranim proširenjem. Cena je 15 funti.

GVP uzrivač

Great Valley Products uveo je za tržište akceleratornu karticu za Amiga 1200, pod imenom A1200 Ubravač je baziran na procesoru M68030 sa 10 MHz. Na kartici se nalaze 1 i 1 MB memorije i dva prazna mesta za SIMM-ove, što znači podršku za 1, 4 i 16 MB SIMM-ove šta u kombinaciji, ovisno daje maksimalno od 32 MB DRAM-a od 60 ns. Postoji i posebno mesto za FPU (Floating Point Unit), čiji se pojavljivanje postaje desetinom veća brzina u svim aritmetičkim operacijama.

Director II

Director II je možda, nova 32-bitna grafička kartica. Kompatibilna je siko Texas Instrument-ovog procesora TMS 34020, koji se može dopuniti TMS 34462 memoiziranim koprocetom. TMS 34462 radi na 32 MHz i omogućuje Director-u broadcast kvaliteta. Prvenstveno je namenjen osama koji žele visokokvalitetnu 3D grafiku.

Profesionalna grafika

Prošlo je već 11 godina od kada je firma Adobe Systems izbacila prvu verziju ovog grafičkog jezika zamisljenog kao operativni sistem rasterskih grafičkih jedinica visoke rezolucije, dokle isperskih štampača i foto-slog uređaja

Piše DUŠAN DINGARAC

PostScript je jezik velikih mogućnosti, ali sa postizanjem njihove veoma jako precizne. Zbog toga je danas bio jezik profesionalista, tačnije onih ljudi kojima se ulaganje u novu skupu opremu koju podržava PostScript moglo sigurno isplatiti. Ipak, pojavom jeftinijih laserških štampača, koji nisu dovoljno kvalitetan ispis da bi se primenjivao PostScript, i na takim sporis realizirana pojavila se još jedna standard.

U početku su programi koji podržavaju PostScript bili rетки, međutim, vremenom je bilo sve više onih koji su dolazili ih u potpunosti podržavali ovaj standard. Danas gotovo svako softversko rešenje za DTP, vektorsko ili bit-map crtanje podržava ispis na PostScript štampačima. Sam jezik je od početka standardizovan pa, osim sitnih problema oko kontrolnih karaktera za kraj reda i prelazak u novu liniju (CR, LF, CR+LF) kod ASCII fajlova rastalnih računara, nema nikakvih drugih prepreka za razvijanje PostScript fajlova između raznih računara, foto-slogova i slično. To znači da se one što vi budete videli na vašem ekranu izgledaju isto tako i na nekom isperskom štampaču ili na foto-slogu, naravno, u kvalitetu koji pruža taj izlaza uređaj.

Danas na Amiga već broj programa podržava PostScript. Spominjemo samo neke: Page Stream, Ivo Page, Pso Draw, Expert Draw, Art Express, Multiple, Season's Script, TeX. Svaki program podržava PostScript ispis, dok neki

od njih podržavaju i uvaz (import) PostScript fajlova. U mnogima ovih programa najbolje pale nešto poput PostScript stampat, Encapsulated PostScript ili samo EPS. Reč je najbolje o fajlu koji spajaju samo deo stranice (nešto poput brosa kod LPP formata) i koji može biti presneti od nekog DTP programa. Možemo, taj DTP program ce po preuzimanju fajla ne stranici ostaviti prazan prvotajn i jedino je štampaču na nekom PostScript uređaju smao coto da vidite stranici u potpunosti. Ukoliko pokušate da štampate na običnom štampaču biste neopravno isperseni privremeno bilina na paginu.

Navedeni problemi su rešeni - što ih stranici bila porupjena u potpunosti. DTP program trebalo bi da sadrži ceo PostScript interpreter. To, naravno, nije magično u više

radnja, ali se isto zvezni. Adrian Atwood postao je veći problem. Jed 1989 godine napisao prvu verziju programa pod nazivom Postscript Interpreter.

Ovaj PD program stala na jednoj disketi sa 95 KB dokumentacije. Da bi se koristio istina AFP library i Cielosd v1.3 ili slični. U pomoć Postscript interpretera možete raditi na PostScriptu čak i u koliku, ali ispis na bilo kom štampaču na koga postoji Workbench.

Puko stvaraju program pojedine se novi ekran sa rasprostruća podržavaju sistema. Puko je za formiranje stranice potrebna zvezna jedinica memorije, u zavisnosti od toga se koliko memorije raspoloživo možete ispisati. Workbench, Color opcija ili podveći rezoluciju u kojoj ćete spremiti stranice. Za M stavljeni u re-

zultati) Isperskog štampača (300 x 300) bice potrebno 15 MB memorije, ako se radi noć je o čemu-biloj verziji.

Na ovom ekranu podržavaju se i koliki memorije koje se rezervira se. Istovao, PostScript stek, virtuelna memorija (memorijski prostor na disketu/disketu koji se koristi u medijskoj RAM-u) i memorija koja se koristi pri crtanju linija. Takođe možete podeti da ispis umesto na štampač ide u TIFF ILBM fajl.

U program se dobija i PostScript fajl vrste koji je početno startovan pri svakom uključivanju interpretera. Ito se može ispisati u potpunosti izlaza fajla na početnom ekranu. Kada se izvrši ovaj inicijalizacija fajl interpreter je potpuno spreman i koranic može još da se odredi koji ispis i na ekranu i na štampaču, opet u zavisnosti od kolikva memorije kojim raspolada.

Sve ove parametre možete podeti i u komandnoj liniji.

Kada završite sa podržavaju sistema predajte na novi ekran koji je podijeljen na dva prozora. U gornjem prozoru PostScript se vazi obavezavati u ovom listu se delava u sistemu, dok se doazi, mnoge stvari, proze koristi na ekranu prikaz stranice. Na ovom ekranu pomeću list memorija sa vrlo jednostavnim komandama. U prvom redu su Rezolvi Q-it od kojih vas prvi vaza na inicijalizaciju sistema a druga a CIL. U trećem redu su se nalazi opetli Passer after every page, koje, složilo je selektivno, prvi putu nakon svake stranice urade u PostScriptu, ispis komanda Continue after page koje služi za nastavak i Atermpet us pomao koje



možnih pokušaja da prekinete izvršavanje PostScript programa.

Drugi aspekt je svakako najkompleksniji: Operativni Load Font dovodi u pitanje (kao i svaki drugi program) font, Load File učitava PostScript fajl na narednjem nivou izvršavanja memorije dok operativni Run File čita sve memorije i izvršava učitane fajle. Poslednja operacija ovog nivoa, formatiranje, omogućava da direktno u gotovo promer upravljače PostScript komande.

Kada ste u interaktivnom modu na raspolaganje vam stoji četiri alata i preko 300 različitih operativnih komandi. PostScript je stek orijentisan jezik (poput Fortra-a) - kada se svakako na opisanje sa alatom može se reći da nije to neobično teško za nerazumljiv, međutim, veoma je glomazan pa ga zato bez adrese literature ne vredi "provajivati". Za uspešno korišćenje PostScripta potrebne su i osnovne znanje iz grafičke oblasti, pa se svibih razloga ovde nećemo objasniti pravnim, već ćemo vas pustiti da ih propašate kroz interpretirer i divite se rezultatu.

Glavna dva PostScripta je font mehanizam. Reč je o skalabilnim fontovima, što znači da veličina fonta birate prilikom izlaza. Za razliku od bit-map fontova gdje se ponašaju oca mehanizam svakog znaka, kod skalabilnih fontova svaki znak se pamti iz nekoliko grubi linije i Bezierovih krivih i onda se za željenu veličinu slova matematički preračunava bit-map svakog slova.

Ovaj mehanizam je dosta sličan naredbama koja jedinica sa kojom se vrlo prikladno uvek rešavaju i kada se žele reći veći slova nego u običnom tekstu, ali u sopstvenim slučajevima algoritmi za preračunavanje znakova daju loše rezultate jer treba predvideti znak na vrlo maloj veličini. Ovo je slučaj kod Adobe TYPE 3 fontova, međutim PostScript ne biva to bilo jeste da nema i kosa u računaru - TYPE 1 fontove. Između delova mehanizma kod svih fontova nema nikakve razlike, ali kod TYPE 1 fontova postaje posebna algoritmi koji se aktiviraju kada se bide slova oslanjaju veličina. Ti algoritmi se pojavljuju kod podizanja i razbijanja čuvana fajla Adobe.

Da bi se sahranilo mehanizam na trihiti, TYPE 1 fontove su izdvojili i daju nije bilo nikakve dokumentacije o tome.

Što je proizvodilo da mnogi programi samo delimično podržavaju Adobe TYPE 1 format. Postscript interpretor podržava oboje formata.

Sveiki PostScript font ima svoje ime i identifikacioni broj. Ime fonta možete probitati u ASCII dela font datoteke. Ako želite da interpretirer automatski učita fontove koje koristite na stranici, prebacite sve PostScript fontove u direktorijum PFont (ako nemate hard disk onda gre stvarite ovaj direktorijum) i izvršite DOS komandu

assign PFont:1 vas font:1 i pripremaće ga za upotrebu. Ako želite da se koristi samo oni fontovi koji su u PFont disk AFM ili PFM ne možete jer se u njima nalaze informacije o razmaku između slova. Međutim, ne možete sve saći da radite jer ponekad može doći da određeni znak problema sa fontovima, što znači upotrebu i autor programa (lokalni interpretirer ne može reći koji mu je potreban za ispis on nemaju slova upotrebu fajlova) pa vam predlažemo da od operativni Load Font dovela do željene slova potrebne fontove.

U svim primerima gde pite *font*, fonta kucate PostScripta ime fonta koji ste prethodno downloadovali (tj. ako imate font *Bob* onda *Bob*). Postscript razlikuje mala i velika slova, pa budite pažljivi.

Tu je sve što prostoć korisnik ovog programa treba da zna. Za one koji su zainteresovani za sam PostScript kao jezik dajete nekoliko primera, u programu da nekoje literaturu.

Za programere, porud detaljne dokumentacije dat je u obliku interpretirer sa Lantz C-a pomoću dosadnje 545 C-a Postscript funkcije poveruju se u posebne biblioteka (bija sa razlozima i fibron) koji se upotrebu u dve verzije za obične procesore i za matematičke koprocensore.

Operativni je verzija 1.4 Postscript interpretirer niko je na stranici FD becamo preračunava novija verzija koja još nije stigla u naše krajeve.

Postscript je moćan jezik standard grafičke industrije, i utoliko je vrlo važna DIP ne bi bilo loše da se malo upoznae sa njim.]

VIŠE OD IGRE (9)

Tik tak, tik tak

Na ređu je priča o dva jednaka čipa, zadužen za množenje važnih funkcija: očitavanje, kontrola tastature, interupta...

Pisa: BRANISLAV TOMIĆ

Dva istovetna čipa sa oznakom CIA zadužena su za očitavanje važnih funkcija, kao što je očitavanje, kontrola tastature, kontrola interupta i tome se više bit reči u sledećim nastavcima o malim programiranjima, u sebi imaju čašavnik realnog vremena (pošto postoje dva istovetna CIA-a, na raspolaganju su vam, dakle, dva čašavnika) koji se koriste kod igara tipa šah, automatski šah, razna vremenika takmičenja, kod istih programa za prikazivanje realnog vremena i istih šahova dva čipa nalaze se i u svim Amigama.

Reč je CIA-ima ima smisla samo iz mehaničkog jezika, kada je nekim funkcijama napreće nastupaju i b jezika, na primer očitavanje vremena počinje u signalu sa nekih eksternih uređaja (međeni i silni).

Krenimo redom. Registri CIA 1 koriste se od adrese 56320 (56320), a CIA 2 od 56374.

CIA 1

Registri na adresama 56320 i 56321 zaduženi su za očitavanje tastature, pulsa i potencijometra koji se povezuje sa peti za pulsove. Prvi registar je zadužen za drugi port, a drugi za prvi port. Bitovi su sledeći:

- Bit 0 - GORUB
- Bit 1 - DOLE

Bit 2 - DESNO

Bit 3 - LEVO

Bit 4 - PUCANJE

biti raspored bitova je i u registaru na adresi 56321

Za kontrolu tastature neophodno je programirati u mehaniku, tako da ce o tome biti reči u sledećim nastavcima.

Registri na adresama 56322 i 56323 određuju smer procesa za prethodna dva registra, to znači bit za svaki bit. Postavljanje određenog bita na jedinstveno znači da ce taj bit u registru 56320 i 56321 biti izlaza, i obratno, tako sa adresi Register 56322 određuje smer za registar 56320, a registar 56323 sa 56321

Na adresama 56324 i 56325 nalaze se bitovi koji su bitovi A IAJ MERA (zapravo), a na 56326 i 56327 bitovi koji su bitovi A IAJ MERA

Tajmer A služi za očitavanje interupta, svaki god kada on odobri određeno vreme, u računaru se izvršava takovana IRQ rutina koja izvršava neke operacije koje su od opšteg značaja za rad računara, izvršavanje korekcija, prenos tastature i korekcija i uključivanje i uključivanje motora kasetofona.

Tajmer B koristi se za serijodni prenos podataka. Kada odobri svoje, može se jedina bit protoka ispisuje veći. Njime se, dakle, određuje brzina prenosa.

Od adrese 56328 do 56331 nalaze se registri čašavničkog real-

skog vremena. U ovom registru vrednosti su u BCD obliku (binarno kodiran decimalni brojevi sistema) radi lakšeg čitanja i upisivanja i prikazivanja na ekran. BCD oblik znači da su po četiri bita sadržana za po jednu brojku.

U registru, na adresi 56328 prvi četiri bita sadrže cifru desetaka, na 56329 prvi četiri bita sadrže cifru sekundi (jednica), a sledede tri bita cifru desetih sekunda.

Ovo isto važi i za registar 56330, samo što su u pitanju milisekundi a ne sekunde.

Za prikazivanje svih potrebnih je manje informacija, tako da na adresi 56331 prvi četiri bita sadrže cifru jedinicah sati, a sledede bit (bit četiri) sadrže brojku desetih sati. Sledih bit u ovom registru sadržen je za selektuje AM/PM (gore podate ih po podaci).

Tajmer se pokreće upisivanjem desetke. Zbog toga, kada nešto spavajete a ove registre, kretnice od sati ka sekundama, da biste na kraju pokrenuli sat upisivanjem desetke.

Prilikom čitanja sata svih sledećih konvencija: vrednosti u trenutku čitanja staze "zadržane" sve dok ne prečitete i vrednosti desetaka. Za sve to vreme časovnik, interno, ne prekida sa radom. Postoji i mogućnost postavljanja alarma.

Na adresi 56332 je bafer serijskog porta. Na ovu adresu prilikom bitova sa spojašnjih uređaja.

Za kontrolu celog CIA-a tipa i rada sa tajmerima i časovnikom postoje tri kontrolna registra, to su sledeći:

56333 - registar za kontrolu izvođenja (po izlasku registra odole se nalaze podaci o sadržaju za prekidanje, dok se pri upisivanju ponaka kao registar može).

Bitovi ovog registra su sledeći:

- Bit 0 - Tajmer A
- 1 - zavrtleno brojanje
- Bit 1 - Tajmer B
- 3 - zavrtleno brojanje
- Bit 2 - Alarm časovnika
- Bit 3 - Sadržaj port
- Bit 4 - Signal sa časovnika
- Bit 7 - 1 - postavi interesni
- 8 - obrni interesni

Na 56334 je registar bip su bitovi:

- Bit 0 - Tajmer A
- 0 - stavi, 1 kretni
- Bit 1 - izlaz na PBS
- 1 - DA, 0 - NE

- Bit 2 - izlaz na PBS
- 0 - CLK, 1 - MON
- Bit 3 - Tajmer A
- 1 - broji samo jednu ciklus

- 0 - broji neprestano, kontinuirano
- Bit 4 - Uppu u tajmer A
- 1 - DA

- Bit 5 - TAJMER A
- 0 - broji 1 MHz
- 1 - broji CNT

- Bit 6 - Smer sa porta
- 1 - IZLAZ
- 0 - ULAZ

- Bit 7 - Prekidanje časovnika
- 1 - 50 Hz, 0 - 60 Hz
- 1 na kraju, na adresi 56335 su bitovi sledeni:

- Bit 0 - Tajmer B
- 0 stavi, 1 kretni
- Bit 1 - izlaz na PBS
- 1 - DA, 0 - NE

- Bit 2 - izlaz na PBS
- 1 - MDN, 0 - CLK
- Bit 3 - Tajmer B
- 1 - broji samo jednu ciklus

- 0 - broji neprestano, kontinuirano
- Bit 4 - Uppu u tajmer B
- 1 - DA

- Bit 5 - 0 - Tajmer B broji
- 00 - 1 MHz
- 01 - CNT
- 10 - Ciklus tajmera A
- 11 - Ciklus tajmera A, dok je CNT = 1

- Bit 7 - 0 - časovnik
- 1 - stavi

CIA 2

Ovaj bip sadrži potpuno iste registre kao i CIA 1, samo što su različite adrese na kojima se oni nalaze. CIA 2 se nalazi od adrese 56576. Zapravo ono što je bilo 56330 ovdje je 56576.

Rečnik za u upotrebi tajmera A i B, koji se više koristi za komunikaciju putem "BASIC" vezu, u stvari su komunikacija sa disk jedinicama, printerima i tako redom.

Postoji još jedna situacija o kojoj je bilo reči u jednom od prethodnih brojeva. Prva dva bita na adresi 56578 sadržavaju da "javi" VIC tipu kojim treba memorije svoj pristup. Postoje četiri kombinacije sa četiri bitova od po 16 K, što završno daje iznenađujućih 96 Diska da poslovanje.

- 00 - 46152
- 01 - 32768
- 10 - 16384
- 11 - 0

Vide reči o sporednog vrednosti ovih registara koje u narednim brojevima kada ćemo se baviti programiranjem u mašinskom jeziku. J

TELEMate 4.0

Šampion telefonskih veza

Za komunikaciju među računarsima potrebna su dve stvari: dobar modem i dobar komunikacioni program

PISME SLOBODAN POPOVIĆ

Program TeleMate 4.0 na pogledu nametnuto reprezentativno, ali izgled valja biti opreznim. Sve ova trije značaja su u ovom materijalu, lepo organizovanih po sekcijama. Kompletan program sa svim priručnicima, koji su razvijeni od drugih, ali su sa integrirani i moguće je međusobno razmeniti podatke. Za one koji više traže rad, sve komande moguće je zadati i preko tastature. Program radi pod DOS-om u telematičnom modu. Može se pokrenuti i pod Windowsom, ali onda radi dosta sporo.

Terminal

Ovo je osnovni priručnik programa u kojem se više sazna o komunikaciji. Sam ekran je pregledan, nije pretežno, tako da ostaje dosta mesta za komandne rad.

Terminal je izuzetno prilagodljiv sistemu rada. Možeće je uključiti razne emulacije (od kojih je najpoznatija ANSI emulacija), preveti probleme sa "Carriage Return" i "Line Feed" karakterima, odabrati opcije pri slanju nekog ASCII teksta itd.

Oprezno sa mnogobrojnim, ali ih je lako podeliti u dve kategorije, tako da se terminal vrlo brzo prilagodava svakom sistemu.

Terminal ima četiri načina (moda) rada. Normalan mod je Originalni, gde se komunikacija vrši bez dodatnih izmena. DoorWay je shizni, ali prevodi sve primljene tastere (bik i neke specijalne tastere) u ANSI kodove, što je korisno kod nekakih Door programa sa IBM-ovima ili kod sa nekog udaljenog računara sličnog, putem modema, starog ili sa svom računaru stari program koji se komanduje preko tastature.

Četvi modi je namenjen razgovoru između dva ili više kompjutera i otvara pri jedan priručnik u kojem korisnik vidi sve što treba. Analizer sluša stih za automatsko odgovaranje na pozive.

Postoji i mogućnost predviđenog Scriba (automatizovana komunikacija gde program izvelava na unos pred izdatih naredbi), sa opcijom da TeleMate stih nauči neki skripti dok korisnik radi a pri sledenom pozivu ga samo ponavlja. Tu su još i opcije za pisanje i čitanje

u Clipboard, što olakšava razmjenu teksta za drugim delovima programa.

Još jedan bitan dio terminala jesu protokoli za prenos fajlova. TeleMate ima 13 ugrađenih protokola, od kojih je najbolji i najpopularniji ZModem, sa raznim opcijama kao što su automatski prijem, odslavak prenosivih prenosnih itd. Za one kojima ni ovo nije dosta, moguće je dodati do 8 eksternih protokola, ali smatramo da za to nema potrebe, jer su i ugrađeni protokoli vrlo i veoma pouzdani.

Dial

TeleMate, lagodno, ima ugrađen telefonski imenik u kojemu se naliku spisak korisničkih BBS-ova, zajedno sa telefonskim brojevima, lokacijom, malim podacima i automatiziranim skriptama za svaki BBS pojedinačno. Pored toga, moguće je za svaki broj podeti sve opcije za komunicaciju - besana, parolni, protokol itd, a moguće je, naravno, i držati se standardnih (default).

Za još lakši rad predviđena su i opcije za brzo pretraživanje imenika. Na primer, dovoljno je samo pritisnuti početno slovo i TeleMate odmah pretraži lista slova. Moguće je svaki jedan ili više brojeva odmah, sa određenoj poziciji izmisliti svako slovo.

View, Edit i Back

Ove su tri prostora koja su međusobno vrlo slična. Vreme služi za prikaz ASCII fajlova, Edit za njihovo editovanje, a u Back se automatski smešta sve što prošle u terminalu, tako da korisnik može da vidi šta je sve radio. Tako su zgodni, jer je tekst u bilo koj od ovih prostora moguće opcijom Tap preneti direktno u terminalu. Ukoliko da je olakšano pisanje raznih poruka na vezi, takođe i razgovor među korisnicima.

Tu su i opcije za pretraživanje teksta, njegovo filtriranje i razvijanje leve i desne margine. Takođe je moguće odo tekst ili samo delove samih na diale, što i lepi u Clipboard ili izmisliti iz opisa.

Clipboard

Clipboard je, verovatno, najkorisnija stvar u programu jer omogućava olakšava i ubrzava rad. Naime, svi prostori u TeleMate-u koji rade sa nekim tekstom imaju opciju pranja i



štitanja u Clipboard. Tako je, na primer, moguće urediti odgovore u Back, uzeti nešto iz dotadašnjeg rada, dodati nešto u View-u, sve to obraditi u Edit-u i zajedno preneti u Terminal.

Macro

U okviru ove opcije moguće je tasterna dodati razne funkcije. Možete definisati gotovo celu tastaturu. Naravno,

postoje već definisane kombinacije koje u većini slučajeva zadovoljavaju.

U makro komande moguće je uneti i neke specijalne karaktere kao što su 'Line Feed', 'Tab', 'Carriage Return' itd, što se čini posebnim kombinacijama slova. Moguće je, recimo, pristupiti sa tastom nekih odgovarajućih kurseva u zavisnosti od BBS-a koji ste pozvali.



DOS Command

Ovaj prostor je zasnovan verziji DOS Shell opšte. Omogućava izvršavanje rad sa DOS komandama bez ulaska u Telemate-u odnosno bez prekida rada. Dostupni osnovni komandi ugrađeni su u sam program (DIR, DEL, COPY, CD itd.) i za njih nije potrebno instalirati programe. Za ostale se mora ulaziti u DOS, ali to se mora da prekriva rad, samo ga malo aspi.

Script jezik

TeleMate ima ugrađen veoma moćan Script jezik čije komande podsećaju na BASIC. Da bi se Script koristio treba napisati program, kompajlirati ga sa pomoć prilagođen kompajleru i pokrenuti ga u Telemate-u.

U pomoć novog jezika lako se može napraviti odličan Host Script koji omogućava korisniku da putem modema, jednostavno koristi svoj računarski budo. Takođe, omogućeno je i drugim korisnicima da ostave poruku ili fak i taj vidljiv računarski - računarski se lako prebavi u neku vrstu telefonske sekretariata.

Host predstavlja sve potrebne jezičke funkcije, lako se prilagođava vama potrebama i, čak, prevodi na naš jezik.

Pomoćni programi

U Telemate dobri su i nekoliko pomoćnih programa. Tu su TMSWT, instalacioni program za podizavanje konfiguracije, TMSHOW za brisanje telefonskim imenikom i TMLARM koji može da zameni sve ugrađene alarmne metode jezikom sa Scandinavian ili fakle druge zvukne kartice.

U Telemate uključuje i dva ogromna dokumenta (uputstvo za upotrebu i je Script jezik) i nekoliko listi za svaki pomoćni program posebno.

Dokumentacija je pisana dovoljno jasno za početnike i lako je razumljiva, ali se nedostaju ni tehnički podaci za naprednije korisnike.

Opšti utisak

TeleMate je, bez sumnje, trenutno najbolji komunikacioni program. Ogromne mogućnosti, lakota rada i odlično uređeni interfejs omogućavaju ga najbolji izbor za svakog ko se bavi modernim komunikacijama.

Amiga software & hardware

K O N T I K I

NOVO

G-LOCK GENLOCK

ULAZI
- 2 kompozitna, Y/C i RGB
IZLAZI
- 2 kompozitna, Y/C, Y/U/V i RGB
AGA kompatibilan, bipolarni i chroma keying



Program za 3D animaciju
REAL 3D V2.51 !!!
(verzije za 020/050/040)

Kompletno uputstvo za
Real 3D v2.51 za engleskom
jeziku, 5,5 Mb teksta i slika

Sve ove programe možete
pronaći na našem BBS-u.

BBS MOONLIGHT
od 25 - 07 svake noći
TEL. 01-115-4838

AMIGA 4000
US ROBOTICS DUAL
4800 - 58400 Bps

AMIGA 4000/040/120HD/0Mb
AMIGA 4000/050/80HD/4Mb
AMIGA 2900 EC3
AMIGA 1200/020/2Mb
AMIGA 1200/020/40HD/7Mb
AMIGA 1200/020/60HD/7Mb
AMIGA 1200/020/80HD/7Mb
AMIGA 1200/020/120HD/2Mb
AMIGA 600/1Mb
AMIGA 600/40HD/1Mb

MEMORIJE

0,5 Mb (sa atom) za A500
1,0 Mb (sa atom) za A600
4,0 Mb (32 bita) za A400/1200
4,0 Mb (16 bita) za A1200

GRAFIČKE KARTICE

GVP IMPACT VISION
OPAL VISION

HARD DISKOVI
za AMIGU 600/1200

SEAGATE 40 Mb
W DIGITAL 60Mb
CONNER 80Mb
CONNER 120Mb

OSTALO

KOPROCESOR za A1200
ACTION REPLAY MKIII
EXTERNI DISK DRIVE
INTERNI DISK DRIVE
KUTIJE ZA DISKETE
PALICE ZA IGRU

DISKETE 3.5" DD

SONY, TDK, BASF, S M

NO NAME 3.5" HD - 1.1 DM

PROGRAMI

ARABIAN NIGHTS, FLY HARDER, MR. BROWNSTONE, CHARLIE CHIMP, CHAMPIONSHIP MANAGER 95, BRIDGE PRO, ICE HOCKEY LEAGUE MANAGER, WAR IN THE GULF, MORPH, SUPER SPORT CHALLENGE, ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES, THE LOST VIKINGS, DELIVERY AGENT, UNIVERSAL WARRIOR, THE GO MARADONA'S FOOTBALL MANAGER, NICKY BOOM II, ISHAR II...

USLUŽNI

ALLADIN 4D V1.1 (optimizovana verzija za 68040)
IMAGE FX V1.21 (za 3D i 2D, animaciju i obradu slika)
PERSONAL WRITE V3.2 (tekst procesor)
MY PAINT (THE AFRICAN RAIN FOREST)
EID PIX (kompozitovanje slika, program za crtanje)
SCREEN GENERATOR V5.7 (za obradu teksta i slika)
MAVIS (program za stvaranje animacija)
BARS & PIPES V2.0 (program za simulaciju)
LOGIC WORLDS V5.0 (za projektovanje logičkih kola)
ADP TOOLS V1.0 (za Art Department Pro 2.50)
KARA FONTS HEADLINES
TURBOPICT PROFESSIONAL V2.0
PANORAMA V1.0 (hardcopy generator)
AMIBACKUP AS TOOLS V2.0
PROFESSIONAL CALC V2.0 (spreadsheet)
CONTROL V1.0 (maper za Art Department v2.50)
MAPLE V (matematički simbolički program)
MULTIPIX PROFESSIONAL V2.0
WORDWRITER V2.0 LFDKATTE (tekst procesor)
ENTERWORD V2.0 (tekst procesor)
SCENERY ANIMATOR V4.0 (hardcopy generator)

SKOLA PROGRAMIRANJA
LITERATURA RAZNA
TEL. 011 - 158 - 640



011-154-836

D. Vuksanović 82/29
11077 Novi Beograd

amiga

AMIGA Literarna Malina, Aztek
"C", Bežik, Gofika, Laborat Pro-
veštelj Tel. 034/00-006.

TRIO SOFT - AMIGA

Igre i usli. programi

Babic Aleksandar
Beška 9025, 11050 Beograd
Telefon 011/594-705
RAJNICE CENE U CELIJ ZEMLJI

SMARTY - AMIGA, najjeftiniji pro-
grami u gradu. 100% bez vrata. Tel
021/367-980.

AMIGA OVLAŠĆENI SERVIS
Tel. 021/614-631.

Najnoviji programi
na vešim & razni
disketama

011/138-209



PAŽNJA: Real 3D, kompletan
priručnik, Priručnik, uputstva sa
slikom Tel. 037/30-243.

Najnoviji softver i hardver
VELIKI POPUSTI
amiga
MikroVC Boyer-Majumika Jc 7
27. Maj 1991
Tel. 011/477-205 i 337-679
PREKO 1000 KLJUČKI SU
GARANTUJEM KVALITETA

MOBI INTERFES za Amiga samo 43
DEM. Tel. 021/392-998.

Good Micro SOFT Čukrićka Pazara.
Najnovije igre na disketama po vrlo povoljnim cenama
NEK BACATE NOVAC NA NEKVALITETNE
DISKETE. Iz najboljih proizvođača iz svih 16
zemalja. A-1000
ACTION REPLAY-a sa najboljim cenama
disketa i manuala. CENA PO DISKETI
NAJPOVIŠE TOVARIŠTE SE
TEL : 011 / 2 54 64 38

AMIGISTI - Najnovije igre po najnižim
cenaма u gradu. Tel. 011/143-481.

Amiga Magic Club

Veliki izbor
najnovijih
igara i programa
za AMIGU

Izrada i štampa svih vrsta
oglasa i kataloga na besplatno
011/653-300

011/325-975

Viktor & Pavle Farčić
Takovska 1
11000 Beograd

CENE MALIH OGLASA

Ako nam pošlete mali oglas, tekst oglas treba da bude čitko otisnut,
sa prebrisanim rubovima (odsejati sa iglom) i naznačen za
koga je rubrika (Amiga, C-64, Atari ST, PC i kompatibilni ili Razno).
Uz tekst treba priložiti jedan primerak SDK uplatnice (original), sa to-
kolikog uplative na odgovarajući iznos.

Adresa: Svet kompjutera, mali oglasni
Malostranska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na 3ra račun broj:

NIJ POLITIKA 60801-603-24875
sa naznakom "mali oglas u Svetu kompjutera".

Najveća moguća visina ukupnog oglasa je 2 cm.

CENE OGLASA

do 10 reči 2,5 DEM
svaka sledeća reč 0,2 DEM
uključeni 1 cm na jednom stepenu . . . 4,0 DEM
sa uključeni 1 cm na dva stepena 0,0 DEM
Prilivčnost u dimenziji po ceni kursu
na dan plaćanja (pozvali redakciju) i na
ukupnu sumu obavezno plaćati 7% poreza.
Za cene većih oglasa obratite se na telefon
redakcije 320-552

VAŽNO! Širina jednostabnog oglasa je 4,5 cm, a širina
dvostručnog - 9,5 cm. Visina celovite i celovite stranice je 12,4
cm. Svaki oglas (i je sa dimenzije veće od naznačenih) plaća
umnog na odgovarajuću visinu širine.


AMIGA 1200, Amiga 500, 506, novo,
Gama, garantovano najjeftinije cene
u Srbiji. Sa svih hardvera direktno iz
Nemačke. Tel. 011/467-836, ois-
tina: 033/224-107.

AMIGA 500 (1MB tip-a), HD-96 MB
(SCSI2 napajali) sa 4 MB do 8 MB
RAM-a, DIZENBLOK (prebacivo radi sa
svim Amigama), monitor, Profesio-
nalni Proveserji Tel. 034/60-060.

BOLEX SOFT

Telefon 011 51 38 75 od 10^h-19^h

- Veliki izbor starih i nove igre za Amigu
- Najniže cene presnimavanja na vašim i našim disketama
- Mogućnost naručivanja igara pouzdanom

 CD SOFT 011 130-684	AMIGA: programi za diskete (10) 1.500 programi (10) 2.200 igre i aplikacije (10) 1.100	C-64: (uključujući i programi (10) 1.800 igre i aplikacije (10) 1.100
	AMIGA & C-64 <small>100% bez virusa 100% bez virusa 100% bez virusa</small>	

COBRA & MAGIC SOFT

NAJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI U GRADU !!!

018/326-347 018/42-804
 ANDRIJA SVETA

PROGRAMI AMIGA 500 sa prethodnim operenim. Povećani Tel. 013/813-318.

AMIGA - Interesno je i dalje napredovati, stvoriti najbolji i najstariji softver. Najefikasnije diskete sa softverom u Srbiji. Programi i za A1200. Tel. 035/224-107.

MAKEDONCE Najnovi programi (igre) za Amiga. Najpovoljniji. Telov. tel. 094/24-672.

FANTASY TEAM Najnovije igre za AMIGU 500. 100% bez virusa!

SUTJESKA 11
 18000 NOS
 TEL(018) 36-873

100% bez virusa zbog rasputnosti!

ASTROSOFT AMIGA Programi 100% Bez Virusa
 V. Maslešić 118 21000 N. Sud Povoljno Cene !!
021/314-994 Besplatan Katalog

AMIGA-AMIGA-AMIGA

Uverite se se ... **AMIGA-AMIGA-AMIGA** najbolji programi. Plaćanje i isporuka po prijemu hitove za AMIGU. Kao do sada, i ovaj put vam preporučujemo **AMIGA-AMIGA-AMIGA** programe:

MAKEDONCE VJER. DANE & POKS VJER
 PROFESSIONAL CALC VJER. FUNKCIJA I.A.
 ICHON PRINT FOR VJER. AMP TONLS VJER. FOR
 CONTROL I.A. BABA PRINTS MANILA'S ICHON ICHON I.A.

REAL 3D VJ.3D 100% + UPRAVITVO

ARTUR SOFT

RE: SUPER SPORT CHALLENGE, SHIPPI, THE LAST YOUNG CHAMBERLAIN, ARCADE ACTION WAR IN THE JUNGLE, GARDIAN, HIL, BOON IS PAUL, THE HUNTER LEADER MANAGER, CALIFORNIA BANGERS '81...
 I je dosta toga da li ikada imate kraj svoje kompjutera.

- KATALOGI I CD-ROMI U PROMETU SA -
 - PRVO IZDAVANJE I PROMETOM -

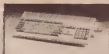
011/237-11-01



011/237-11-01

ARTIKO NEBOJSA-VAJVOVA BVEPE 251-11000 BEOGRAD

AMIGA 1200



Amiga A-1200 32bit 68ec020 2Mb RAM-a AA set čipova, modulator, AT BUS kontroler, opcionalno koprocetor, workbench 3.0 1300 dem

A 1200HD 40Mb	1700 dem
A 1200HD 62Mb	1830 dem
A 1200HD 84Mb	2100 dem
A 1200HD 120Mb	2400 dem

Memorija:

2Mb PCMCIA flash card	450 dem
4Mb PCMCIA flash card	650 dem
Memory board 4Mb 32-bit RAM	750 dem
Memory board 4Mb + koprocetor	950 dem
Memory board 4Mb + 882/20	1100 dem
Memory board 4Mb + 882/33	1200 dem

Karte:

GVP 1200 04Mb + koproc. + SCSI	1400 dem
GVP 1230 68ec030-40Mhz/882-40Mhz	1400 dem
GVP 1230 68ec030-40Mhz/882-40Mhz + RAM 4Mb	1850 dem

Monitori:

Commodore 1084S	800 dem
Commodore 1942	1500 dem
RC multisync 1024x768	750 dem
VGA kabl adapter	50 dem

software

De Luxe Paint IV AGA	Pro Tracker 3.0
VD Paint	Scala MM 200
Cloanto Paint	Caligari Pro 24
Aladdin 4D	Image master
Professional Page 4.0	Image Fix
Page Setter 3	Morph Plus
Pro Write 3.4	Ishar
WordWorth v 2.0	Wing Commander
Art Expression	Zool (arkada)
Directory Opus 4.1 Pro	1869 (avantura)
Real 3D v 2.0 (100%)	Trolls (arkada)

AMIGA CENTAR

software & hardware

011 / 190-124, 101-372

ponedeljak - petak 10-19h, sabota 10-14h



AMIGA M&S SOFT

POPUST
10+1

DISKETE
3.5DD i 3.5HD
NAJPOVOLJNIJE CENE

Action Replay MkIII

- Veliki izbor programa
- Snimanje sa verifikacijom na Vasim ili nasim disketama
- Kvalitetna i brza usluga
- Besplatan katalog

☎ 011/146-744

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 Novi Beograd

TOR CLUB & OPIUM SKOPJE BEOGRAD

PC - A500 - A1200

PC - A500 - A1200 - C64

- **NAJNOVIJE IGRE I USLUZNI PROGRAMI KOJI NAM SVAKODNEVNO PRISTIZU SA ELITNIH BBS-ova;**
- **JEFTINE PRAZNE DISKETE 3.5" I 5.25" DD I HD;**
- **POVOLJNI USLOVI PRETPLATI NA NOVE PROGRAME;**
- **NISKE CENE I KVALITETNA USLUGA I PROVERITE!**

011/141-500
134-776

GRUP POLOVNIH I NEISPRAVNIH RACUNARA
RASPRODAJA REPARIRANIH RACUNARA I
OPREME UZ GARANCIJU

SERVIS

091/206-815
262-872
258-803

amiga

REAL TIME Software

Uslužni programi, igre, AGA programi.
Snimanje na našim i vašim disketama.
Diskete BASF, Mikro floppy, no name.

Naručite besplatan katalog!

Dobračina 62/17
11000 Beograd

Telefon: 011/185-600

commodore

Computer shop Niš Soft

NAJPOVOLJNIJE CENE! NOVI
GARANCIJA I ISPORUKA ODMAH!

Commodore 64-ii 149 dem

AMIGA 500 199 dem

AMIGA 500 plus 899 dem

AMIGA 1200

PC-AT 386sx/33MHz 1.290 dem

PC-AT 386/40MHz 1.590 dem

PC-AT 486/33MHz 2.140 dem

PC-AT 486/50MHz 2.630 dem

Doplata za PC konfiguraciju:

- HD 85 Mb - 150 dem
- HD 105 Mb - 250 dem
- HD 135 Mb - 250 dem
- HD 175 Mb - 350 dem
- HD 215 Mb - 350 dem
- HD 255 Mb - 350 dem
- SVGA kator monitor - 500 dem
- 3 Mb RAM - 75 dem
- Play 2.44 Mb - 130 dem
- Mouse DMK / HDD - 50 / 80 dem
- Key. Setev - 200 dem
- Paralelni MPFS - 250 dem

tel/fax: 018/24-027

ponedeljak-petak: 09-19, subota: 09-15

spectrum

SVETLOŠE programi direktno iz
Sovetuna 66/1286, Tel. 011/657-
456.

SPEKTRUMOVCI letos, programi,
opisivanja, egzaktničke Katalog
besplatan Tel. 018/320-036.

PIRAT SPECTRUMOVCI PIRAT
NOI 011-8121-208 NOI

GOLO SOFT - DIZAJNER: Wrath of the demons, Rolling games, Art from Chaos, Cook,
China 2, Snake or die, Dizzy, Dinosaurus, Inly 4, WFF 2, Lebal, Mages, Robin Hood,
Tale, Up, Owl world, Cool choc crew, 3d Hotel Manager, Street Fighter 2. IZVODNI
povešćivači igre na rasno ili video kasetama (CD ili CD-ROM) Mala akcija za 20 Oktobra iz
24 izdavač: GOLO PIVOŠE Trstenik, 011/4886-280, "Gold Software
Trstenik" - 63011 PRODUKCIJA izdavač: Commodore 64, Splitizma 44.

PIRATOVCI C-128D, izdavač,
diskete, kasete, softver, Tel.
021/703-283.

JOLY CARD (Poker sa kolonama)
- najpopularniji program za Com-
modore 64/128 + game kom-
pjutera (sa kolonama) + najbolje
igrice + paketa igrice, Tel.
030/61-363.

B & S SOFT veliki izbor programa za
C 64. Svežnjači na volim i sačin
dodeljena - pojedinačno i u kompletu!
Katalog besplatan, UL, Poljska 11/20,
11070 Novi Beograd, tel: 011/600-
195.

084, 128, C128 - Uslužni programi i
igre na disketu i kasetu. Uspesna, kato-
kup Tel. 021/611-905.

amstrad & atari

AMSTRADOVCI Veliki izbor igara,
softvera, literature. Procenjeno 37
disketa. Tel. 011/604-833,
011/195-164.

ATARI ST/E/T/FALCON
Majstori AM i ostale majstori
programi iz ovog programa su najpopularniji
programi koji su dostupni u ovom
programu. Kontakt: 011/604-833
DISC MASTERS CBW
TEL.: 011/604-833

NAJJEFTINIJE
igre i programi u gradu za
ATARI ST. Vuk, tel.
011/657-814.

AMSTRADOVCI, kasete i diskete
programi. Katalog besplatan. Zoran,
tel. 010/25-287.

ВЛАСТАН СООП
НАЈБОЉЕ СТАРЕ И НАЈБОЉЕШЕ МИРС
НА КАСЕТИ И ВОКЕТИ ПОЈЕДИНАЧНО
И КОМПЛЕТЕ ЗА КОМПЈУТЕР АТ-Т
КАТАЛОГ ВОСПИТАНИ ТИОД ЗЕЛМОН
ПРИБАВЉА СЕБА 400 011/100 020

ПОПРАВА И ОКУПАВАЊЕ НЕПОКРЕТНО
И НЕПОКРЕТНОСТИ И ДИЈЕЛОВ
МОНТОР, КАСЕТОНИ, ВОКЕТИ,
ДИЈЕЛОВИ, СТАВИТЕ, КАСЕТЕ,
ПОПРАВА И ОКУПАВАЊЕ
ПОПРАВА И ОКУПАВАЊЕ НЕПОКРЕТНО
И НЕПОКРЕТНОСТИ И ДИЈЕЛОВ
МОНТОР, КАСЕТОНИ И ДИЈЕЛОВИ

Kruševac Soft
Za vas Commodore 64/128

Zbog produženog raspisa ovaj vam
veliki katalog koji sadrži 1000
pojedinačno i u kompletima na video
i na disketama i disketama. Kontakt
i drugi programi od 30% na veće
kategorije do 50%
Potrebni besplatni katalogi!

TEL 037-885-172 NON-STOP

NAJJEFTINJE igre za Commodore 64
Kazeta IDEM Tel. 01/1463-1413.

Allo - Allo

COMMODORE 64/128

Allo - Allo

I DALJE SNIMAMO KOMPLETE BESPLATNO (plaćate samo vrednost kasete)

HALA PIONIR

Kompletnu ponudu od **KASETA** do **DISKETA**, možete naći u kompjuterskom klubu Allo-Allo u Hali Pionir (kod partara C ispod bišjar kluba). Kasete snimljene na profi nivou možete da preuzmete **ODMAH**.

KASSETNI KOMPLETI ZA C-64/128

SREDNJI VEK + KRSTASKI RATOVI	POMORSKE BITKE + GUSARSKÉ BITKE	BORBE SA MAČEVIMA + GLADIJATORI	PUSTOLOVINE + AVANTURISTIČKI
SAM SVOJ MAJSTOR + GAME MAKER	AVIJACIJA + PUČAČKI 1	PLATFORMA + LAVIRINTI	MUNDIJAL + FUDBAL
N/1 C-64 + NAJPRODUŽAVANJE IGRE 1	DRUŠTVENI + IGRE ZA PORODICU	STRATESKI + ČUVENE VOJSKOVODE	BOKS + ULIČNE TUČE
NINJA KORNJACE + NAJLEPSA GRAFIKA	MIX No 1 + NAJTRAŽENIJE IGRE 1	MIX No 2 + NAJTRAŽENIJE IGRE 2	EROTSKI + PORNO
IGRE BEZ GRANICA	GAME TOP 25 <small>SVE IGRE SA GAME TOP 25 KOLJE SU UPRAVNE ZA C-64 (KASJETNE VERZIJE) SPISAK IMATE U OVOM BROJU</small>	SUER HITNOI '92. <small>CREATURES 3, TERMINATOR II, P. P. HAMMER, DEL HARTDOERF, VREŠTILJANNA, LEMMING FIGHT, PT FIGHTER...</small>	TENIS + GOLF
LAS VEGAS + MONTE KARLO	NAJBOLJE IGRE '92. <small>ROBODOP II, BUDOKAN, BASKET BLAY OFF, NARLY 92, DYLAN DOB, CLK, CLICK, BLUES BROTHERS, WOODY...</small>	JOLY CARD + IGRE SA KARTAMA <small>JOLY CARD (sa automat) POKER, PREFERANS, BRUŽ, A.N.G., PASJANS, + 40 IGARA</small>	LOGIČKI + MISAONI
MENADŽERSKI + BIZNIS	NINJA + KUNG-FU	AKCIONI + SPECIJALCI	NBA + KOŠARKA
SPORT 1 + 2	SVEMIR + ZVEZDANI RATOVI	CRTANI + ŽIVOTINJSKO CARSTVO	DUEL + DVOBOJ
BORILAČKI + KARATE	LIKOVI IZ STRIPOVA + ZVEZDE IZ FILMOVA	SIMULACIJE + VAZDUSNE BITKE	RATNI + KOMANDOSI
AUTO MOTO + FORMULA 1	FLIPERI + BILJAR	MEGA KORISNIČKI 1 + 2	GRAFIČKI + MUZIČKI
IGRE SA AUTOMATA + LUNA PARK	KEČERI <small>ZA LJUBITELJE SPEKTAKLA</small> <small>Igre koje su po pravilu postajal najveći hitovi</small>	EXTRA HIT 139 <small>SHODS, HOOK I JONHONK, POPULI 8, BOB HOOD, LEATHAL WEAPON, F. MAMBER 88, WHATH OF THE DEMON.</small>	HELIKOPTERI + PUČAČKI 2
HORROR + STRAVA I UŽAS	KEČERI <small>ZA LJUBITELJE SPEKTAKLA</small> <small>Igre koje su po pravilu postajal najveći hitovi</small>	EXTRA HIT 139 <small>SHODS, HOOK I JONHONK, POPULI 8, BOB HOOD, LEATHAL WEAPON, F. MAMBER 88, WHATH OF THE DEMON.</small>	TETRIS + SLAGALICE
BREAK WALL <small>RAZNOJAKI IGRE</small> <small>Za sve one koji vole raznoje izdvojeno u kompjuteru</small>	KEČERI <small>ZA LJUBITELJE SPEKTAKLA</small> <small>Igre koje su po pravilu postajal najveći hitovi</small>	EXTRA HIT 139 <small>SHODS, HOOK I JONHONK, POPULI 8, BOB HOOD, LEATHAL WEAPON, F. MAMBER 88, WHATH OF THE DEMON.</small>	SUPER HIT 138 <small>STREET FIGHTER 8, TOR, CRAZY CARS 8, WRESTLE- MANIA 3, LEMMING PV, KAPETAN KUKA (HOOK)...</small>

DISKETNE IGRE ZA C-64/128

NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR DISKETNIH VERZIJA IGARA

 SVE SNIMAMO SA VERIFIKACIJOM

 DAJEMO GARANCIJU NA USLUGE

MAXIMALNA USLUGA - MINIMALNE CENE

COMMODORE 64/128 Club 69

ZA SVAKI KUPLJENI KOMPLET DRUGI POTPUNO BESPLATNO

KOMPLETI PROGRAMA NA KASETAMA I DISKETAMA

OBRAZOVNI KOMPLET DETEKTOVISKI+POLICIJSKI DUEL (2 IGRAČKE)+IMPODOZI FILMSKI HITOVI+TV SERIJE STRATEGIJE+AVANTURE SPORTSKI+TIMSKI POČETNIČKI+BESMRTNE PROFESIONALNI+POČETNI ŠAHOVI IGRA SA VIDEOM+ISPAŽOVI NAJBOLEJE IGRE ZA 64/128	SREDNJI VEK+KRISTIŠKO SARAJEVO KUTO-KARAO+TRKE+FORMULE TRKE+MOTOCIKLA+KARAO+KARAO TRATNI+KOKANANDOSI HOBOR+STRANA I VEŠAS PORNO+EROTSKI LETNJA+ZIMASKE OLIMPIjade BAZE PODATAKA+TEXT PROCESORI ENGLJSKI+NEMAČKI NAJBOLEJE IGRE ZA 1111+2	DODIŠLAČKE VEŠTINE+NINJE KURIRI+PLAVALNIŠKOLIC+STROJNOVA SMAJALICE+LETINA+HROVNISKI+TRKE ARKADNI+TENKOVSKI PLATFORME+LAVIRINTI IGRE NA ŠMERA+ZIMASKE CAROLINE VEŠTINE+KULISTI+INDIJANO GRAFIČKI+MUZIČKI HITNO SA KASETA+NAJBOLEJE IGRE ZA 64 NAJBOLEJE IGRE ZA 1111+2	FUDBAL+KOŠARKA SVEKRSKI+VEŠTINSKI+ELITNOVI LUNA+TRKE+IGRE SA ALJAMA AKCIONI+SPECIJALCI MIENA+ČEŠLSKI+KVIZOVI ŠHAKOVI NA VODI+LETNJE IGRE DRUŠTVENE+LOGIČKE TRIC+RAMBO+MAŠINSKI+IZDO AVANTURNO+IGRE+INSTALIRNE HITNOVI+VANA+1+2
--	--	---	--

Uz svaku kasetu dobijete **TURBO 286**, PROGRAM ZA ŠTELOVANJE GLAVE KASETOPOMA, UPUŠTVO ZA KORISCENIJE I RUKOVANJE, SIBRAK PROGRAMA NA KASETI I KATALOG SVIH PROGRAMA.

Garancija na sve usluge je godinu dana. Rok isporuke programa je 24 ČASA.

Svaki komplet nam se od 30-50 programa. RADNO VREMENE KLONA JE 9 - 30 ČASOVA.

CENA KOMPLETA IZNOŠI 3 DM (protivvrednost na dan isporuke) DRUGI KOMPLET JE BESPLATAN !!!

CLUB 69, B. Atanackovića 5, 11050 Beograd, tel: 011/429-741

GAZNO

PRODAJEM Amiga, PC/KC/AT 386, Commodore 64, Spectrume, hard-diskove, štampe, monitore, memorije. Sve novo, ispravno. Garancija 6 meseci. Tel/Vbko: 021/614-631.

SERVISIRAMO Amiga, Commodore 64, Spectrara, PC, štampe, monitore, hard-diskove, proširenje memorije, svu ostalu opremu za kompjutere. Tel. 021/614-631.

RIBONI+LASER KASETE+RECIKLAŽA "BOLEGO" N. BGD, SREM, ODREDA 14/20
TEL: 011/674-242, FAX: 011/459-557

PRODAJEM

Amiga 500 Commodore 64
Monitor Disk 1541
Commodore 10845 Štampeć
tel. 011/150-165

POPRAVITIE svaki svoj objekat! Za kasete i drive (video, audio) kupite, kidaše, kabllove...J pozovite tel. 019/32 724.

ORIC igre, programe, Collector, Park Max, redact. Tel. 011/473-186, Zelen.

IGRE, periferije, prodaja, kopiranja, servisiranje. One, Atan 32/XS & ST, Spectrus, QL, Amiga, PC, Commodore Tel. 015/20-740.

329-148



Рециклирамо!



"рибоне за матричне шtamпаче
"тонер касете за лазерске шtamпаче



ПЕРИ
ХАРД
НИКОЛЕНТИНИ

телефак (011) 435513
тел (011) 436019, 432383, 432319
Наша Матусовића 24, БЕОГРАД

PC

UPUTSTVA ZA TURBO PASCAL

- 1) NAREDBE I OBJEKTI (V5.5)
- 2) TURBOVIZIJA I GRAFIKA (V6.0)
- 3) UVOD U OBJEKTNO PROGRAMIRANJE PC PROGRAM, TEL. 011/463-296

PRODAJEM post script fontove sa TTP 11a, III, Dtp, Postscript page, tek 191-306.

PC IGRE & PROGRAMI

Oni levo su prvi u gradu
Mi smo najbolji na ovoj strani
Desno su prvi u zemlji

**011/415-412
ZVEZDARA**

DAC-LPE, složene Arapske slovoce na velesci PC u CD kvaliteta. Tel. 035/222-615.

Budo Soft

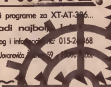
Najnoviji programi i igre za IBM PC

Mientje Popovića 27/141
Novi Sad

021/395-154

PLAYER'S WORLD / SOFTWARE

- > Prodoje igre i programe za XT-AT-386...
- > ... i to radi najbolje!
- > Besplatan katalog i informacije: 015-241-468
- > Tokić Sandi - Ž. Jovanović - Beograd



Diler soft

Adobe Photoshop_p 2.5 najbolji program za obradu slike
snimanje 200 DEM

QuarkXPre_s 3.1, Ventura Publish_r 4.1 najbolji programi za DTP
snimanje 200 DEM

CorelDR_W 4.0 najnovija verzija dizajnerske
snimanje 200 DEM



Topas The Ararat_r 4.2 (150), Aramator_P_s (70), 3D Stud_o (100) - programi za animaciju

Photo Styl_r (60), Picture Publish_r (60), Photo Fini_h (60), Photo Delu_e (70), Ina_e In (70) - programi za obradu slike

Adobe Illustrator_r (60), Designer (60), CorelDR_W 3.0 (60) - dizajn

Procomm PL_s (50), Telnet_s (50) - modernaka komunikacija

Font Merg_r (60), Photograph_e (60), Publisher's Type Found_r (50) - programi za kreiranje fontova

MS D_S 6.0 (50), MS Windows 3.1 (50), Win Fax_P_s (70), MS Visual Basic_r (100), Adobe Type Manager_r (70), Screen Blot_r (70), Super Bl_e W (100), Harvard Graph_s (60), Boris_D_C++ (60), Microsoft_C++ (60), Huk_k (70)...

Brojovi u zagradama predstavljaju cenu snimanja u DEM
Cena jedne MB disketa 3.5 DEM.

IGRE - predstavljamo samo najbolje i najbolje igre sa TOP 10 PC lista. Cena snimanja jedne igre 5 DEM, tri igre 10 DEM, pet igara 20 DEM i svih deset samo 30 DEM

011/172-234

**PC PROGRAMI I IGRE
NAJPOVOLJNIJE**

Soft LAB **100% VIRUS FREE**

11000 Beograd, Jug Bogdanova 20B
Tel/Fax: 011/622-12-62, Tel: 622-66-62

PC XT/AT/386
igre • programi

Ne gubite vreme • kuce hod najboljih

Milenković Irena, Dvorničanska 2, 11000 Beograd, (011) 656-727



ADACOM

3M diskete 1,2" MD-2HD 25,-
 3M diskete 1,2" FD-2HD 25,-
 Komplet EPSON LX-400, 9 pin, A4 410,-
 Komplet EPSON FX-100, 2 pin, A4 1200,-
 Komplet EPSON LQ-1070, 24 pin, A3 1800,-
 Komplet EPSON LQ-570, 24 pin, A4 900,-
 Komplet EP 117 sa tonerom 1800,-
 toner za LX-400 15,-
 toner za FX-100 15,-
 toner za EP117 40,-
 HP Desktop Print 006-230 200,-
 HP 006-030 40,-
 HP 006-000 60,-
 HP 006-000, Gesso 70,-
 HP 006-000, Gesso 70,-
 Monitor rack sa 31" hard disk 150,-
 Monitor 640x480 90,-
 Profiling za auto 90,-
 Stylus GS-450 300,-
 Tiskanje QUICK SHOT 180,-
 Cardfile kasete ATI ULTRA 140,-
 Cardfile kasete 28 Windows 190,-
 kopirisanje 28-32 MHz 37,-
 kopirisanje 387-22 MHz, INTEL 170,-
 kopirisanje 387-49 MHz, HP 200,-
 Sa tonerom original AMIGO 210,-
 Sa tonerom original DISCOVERY 210,-
 Sa tonerom original DISCOVERY 210,-
 Sa tonerom original DISCOVERY 210,-

STANDARD / KONFIGURACIJE / DOPUNA ZA

- hard disk MAXTOR ED MB 17 ms 1 MB memory 51MM SUFF 75,-
 - floppy disk PANASONIC 51" TRIDENT SVGA 8900 1 MB 50,-
 - korbena vrata kontroler (2S, 2P, 1G) DAK 087 1 MB 30,-
 - SVGA monitorizatski monitor TSENG ET4000 VESA 1 MB 50,-
 - TRIDENT 9000 TSENG ET4000 enhanced 32k boba 250,-
 - Mini TOWER 53 vrata wa akcijator 680,-
 - tastatura 101 taster ATI ULTRA sa kopirisanjem i analizom floppy disk 31" 144 MB 130,-
 - hard disk MAXTOR 120 MB 16 ms 100,-
 - hard disk CONNER 170 MB 16 ms 150,-
 - hard disk MAXTOR 210 MB 13 ms 350,-
 - hard disk QUANTUM 250 MB 13 ms 400,-
 - hard disk QUANTUM 330 MB 13 ms 550,-
 - hard disk IDE cache controller GALAXY IDE cache controller 400,-
 - hard disk TOWER 200 W 70,-
 - sveska 70,-
 - color monitor TGFPLY 1024x768 450,-

600,-
 BESPLATNO
 UPIŠANJE
 U RED ZA



Tel: 629-933

fax: 629-672

BEOGRAD, Čika Ljubina 12



VELIKI IZBOR IGARA I PROGRAMA NUDI VAM ZEMUN SOFT

ZANNA

41 MB	85 MB	105 MB	130 MB	245 MB	340 MB
1620 DM	1770 DM	1810 DM	1850 DM	2100 DM	2380 DM
386 SX/40MHz 2MB	1670 DM	1820 DM	1900 DM	2200 DM	2460 DM
386 DX/40MHz 2MB, 128k cache	2430 DM	2580 DM	2620 DM	2660 DM	2960 DM
486 DX/33MHz 4MB, 256k cache	2730 DM	2880 DM	2920 DM	3260 DM	3520 DM
486 DX/50MHz 4MB, 256k cache					

Konf. sadrže: color SVGA monitor, 512k SVGA TRIDENT, MINI Tower, 5.25" floppy, tastatura AT101, SUPER IO kontroler sa 7k internog bafera + 2ser. + par. + game Dod. oprema: MULTIMEDIA, MEMORIJA i POSKRIPT za HP4, Sound Blaster, strimeri, Fax-Modem MNP5, miševi GENIUS, filter

011/615-980 diskete BASF
 5,25"HD i 3,5"HD

Alatke za BBS

Još od početka prenošenja podataka putem modema činjani su pokušaji da se prenos datoteka učini pouzdanijim

Pisao ALEXANDER SWANWICK

Pivo se pokušivalo sa kontroliranim paketima i softverskim "bezdječjingom" (povremeno "dva udobna računara"), ali se sve to pokazalo nepouzdanim, pa se prešlo na suradu televidnih komunikacijskih protokola. Sadržaj protokola je u tome da se fajl šalje u delovima ("paketi"), čija se ispravnost kontrolira po prijemu metodom kontrolnog zbira (checksum). U slučaju da se dogodi greška, ponovo se šalje samo kritični paket, a ne ceo fajl!

Protokol se nedavno razlikuje uglavnom po veličini paketa, a kod najnovijih se tu većina automatski podešava u toku prenosa zavisan od kvaliteta telefonske veze (kolika veza = kraci paketi i obrnuto)

Za razliku od, recimo, XModema, jednog od prvih protokola za prenos datoteka putem modema, čiji je izvorni program u "javnom vlasništvu" (Public Domain), ZModem je komercijalni proizvod Firme koje prave komunikacione i BBS programe čuine su da piske licencu za upotrebu algoritma ZModema u svoj softver. Drugo rešenje je pozivati eksternu program GSK ili DSZ, što je besplatno. GSK i DSZ su starijeve programi, što znači da su korisnici u "maloj obziru" da pokušaju suradu modema (što ne! ljudi skoro nikada ne bave)

Razlika između GSK-a i DSZ-a je u gruboćini izvedbi. Oba programa rade u lokalnom modu, ali GSK koristi komandne sa linijama i šifriranje u garanciji čista ASCII tablice, tako da je grafički "prilagodljiv sa ako".

Zaista u čemu koristeći eksterni Zmodem kada skoro svaki komunikacioni program ima upotrebu Zmodem? Noviji GSK

programi (od pre par godina) imaju mogućnost prenosa program za korišćenje Moby Turbo rešiva. Ovi rešivi ap-

otiziraju je posan za prenos kompresovanih programa (ZIP, ARJ, LZH i U) u MT secete da bih šifrirane rezultate pri



NASA BBS

Vеровatno niste znali? američka agencija (NASA) ima svoj BBS sistem sa svim onim koje uključuje radi ova velika organizacija (drugi rešiva, besplatni). Poslednja brojka 3292250023 imajte u vidu: ovaj sistem koji radi na kompjuteru Reliance MV1800 Sistem je povezan i sa mrežom Internet.

Previdite se kao NEWUSER i sa šifrom NEWUSER. Posle toga možete pokušati prijavu u kojoj ćete odabrati ime i prezime. Ilihu adresu i sve ostale potrebne podatke. U nastavku od toga koliko novac želite da potrošite na telefonski račun, otkucate svoja kradica i kontake.

Na sistemu imate dosta različitih stvari. Možete saznati nešto više o istoriji NASA, pravnim životima i drugim stvarima, od istorije kosmosa do najnovijih vesti da se uspešno sa komercijalno sa šifriraju. Možete probati sadržaj u-

velitaj a pruzovaju svesodne stvari Galileo (podelite na Jupiter), Magellan i Juleis (izmenjivog po američkim granama i predviđanju iz vremena građanskog rata, Julijana Gornija). Postoji odabir "NASA i vanzemaljski život", u kojemu možete saznati i da "NASA stupa za postoj vanzemaljski život".

Tekstove je moguće preneti u obliku datoteka. Na Internetu ovom BBS-u od koriste se kompresovani datoteka sa Enta ASCII, tako da jedino obavezno predstavljaju MMS ili VZBZ protokol sa kompresijom podataka.

Kao što smo napomenuli u delu teksta o ZModemu, on nije rasprostranjen svuda u svetu, nema ga ni na ovom sistemu. Na raspolaganje je, po običaju, Kermit protokol (kao mora da se koristi prethodni komunikacioni sa Internetom) ali se može koristiti i XModem i YModem.

A.S.

prenosu datoteka, ali ce CPS (prenosna brzina prenosa) ipak malo da povećate.

Nedostatak eksterinog protokola, gubitak konstantnog po nazivku na rad u Telekom-u i njegov internu multitasking (dak se prenos fajl), možete da kucate tekst u internom editoru i šifrirati. Kada se pozove GSK, provereno se registri Telekom i sa kontrola predaje se toon program. Ovo ipak nije veliki nedostatak - ko voli multitasking sigurno neće biti nezadovoljan Telekomovim "alternativnim" multitasking sistemom, već ce koristiti DesqView ili Windows iVfika je odobrojnost radih nešto u drugom programu dok čekate da ZModem prenese fajl.

Osam ZModema, GSK i DSZ podržavaju i starije protokole XModem i YModem.

I pored rasprostranjenosti ZModema os se čini BBS-ovima, on nije toliko rasprostranjen kod sistema u svetu koji se baziraju na "velikim i moćnim" kompjuterima veličine trokondajg šifrovanja.

Kod nas je popularan i YModem, koji omogućuje istovremeni prenos fajlova i rasprostranjenost ujedinstvenih komandni (kao! BBS-ova može biti i spisan po reči BBS program, jer se komplikovano konfigurise, po postaju napugnuti da se fajl pesanje u bilo koji direktorijum, što su neki hakeri uglavnom skotuzili da nasreću toliko sitnijim datoteka na jednom kompjuteru BBS-u u na taj način "pokupiti" datoteka sa šifrirane koristake.

Napreću popularnosti YModem je dostigao pri prenosu fajlova između dve osobe koje su se međusobno direktno spojile.

Popularan je i GULink - program koji omogućuje da se GIF slika, dok se prenosi X, Y ili ZModemovim, istovremeno prikazuje i na ekranu.

Uvodnje EMU AVAJAK

Commodore 65

1. Imam C-64 sa disk jedinicom 1541 (II) Nedavno sam kupio program 3D Message Maker. Sve radi dobro dok ne startiraju namazna Kompyter uprle Lo-d Error, pokazuje neke čudne znakove, i onda resetuje kompyter. Probao sam sve moguće načine, ali ne vredi.

2. Pošto sam razmišljao o kupovni monitora za C-64, koji mi preporučujete (neka bude kolor)?

3. Šta se desilo sa C-65?

Aleksandar Popović
Bosgrad

Najvažnije je tvoja verzija programa namazna (da li bio pokupio sigurno preko ne nekog drugog računara)

Kolor monitor za C64 je sasvim malobrojan i najskuplji. Mislim da je 15415M je kupiti neki mali kolor TV, pošto svi noviji TV prihvataju i ovaj i kompozitni ulaz za video

Pravovremeno C65 je dosta popularna ali se davno isprodala - 1x računari nije mogao da nađe svoje mesto među postojećim kompozitima, pa je njegova službena zastupnica

Što neće duplo?

1. Da li se Amiga 1300 mogu da priključe hard disk od 3,5 inča, ako ga montiram u posebno izrađeno? U nekim "Amiga" magazinima pročitalo sam, ako sam dobro razumeo, da to može, a da se napajanje unosi sa priključka za drugi disk drive.

2. Nije mi jasno (u vaše tabele), zašto, recimo, na TV-u može da se priključe samo, Pal HighRes, a ne mode DblPAL HighRes kad ova imaju 640 x 256 piksela, ima još sličnih slučajeva. Dalje, one rezolucije koje se u tabeli nigde ne vide (super 12 highres, Ekuro 36 highres -) na kojim monitorima se mogu videti.

3. Mislim da bi što pre trebalo da objavite podatke o Commodore 1989 multimedijalnom monitoru i o novim "Philips" monitorima predviđenim specijalno za Amiga, po ceni od samo 900-990 DEM.

(poštom molimo)

1. U A1300 moguće je ugraditi 3,5" hard disk, ali ima nekoliko stvari na koje treba obratiti pažnju jer to može biti prilično sku-

pa investicija. Ovo skraćeno lista treba da se zna:

Prvo, 3,5" diskovi troše malo struje, tako da nema opasnosti od preopterećenja i pregrevanja, što je čest uzrok kvara.

Druga, 2,5" diskovi koriste za napajanje samo napone od 5V, dok je 3,5" diskovima potrebno 5 i 12 V

Treće, konektor za spajanje diskova na kontroler se razlikuje. Diskovi od 2,5" imaju 64-pinski High Density konektor a na 3,5" diskovima je 68-pinski Data konektor i posebno 4-pinski konektor za napajanje.

Sve u svemu, može se ugraditi hard disk i izraditi napajanje od flaga diska ali na sigurnost odgovorost (neka kažu da su to izradili i da hard radi, ali ne baš idealno)

2. Ubestojnost iskoriscavanja (na horizontalna frekvoencija) kod sve dva načina se razlikuje u DblPAL moda frekvoencija je duplo veća pa je zato ne možemo gledati na TV-u. Spak nepodržanih video modova se razlikuje u razmazu od prikazivanja monitora (ili u razmazu službu VGA adaptera) Kad Amiga "oseti" koji je monitor priključen, ona "ponudi" raspoložive modove

3. Kod nas svakim trenutak, izgleda, ne mogu da se nađu jer ih nije bilo ponudio za test, ziti ne bilo koji drugi način prezentovano. Kad saznate nešto više - napisati ćemo

Ma gdje ćeš mi to raditi!
1. Posjedujem VGA karticu pod nazivom "Video Max" sa TSENG-ovim čipom ET9306 i

DEZURNI
TELEFONSredom od 11
do 15 sati, kraj
telefon:011/320-552
(direktan)
011/324-191
(lokal 369)
dazuraju
naši stručni
saradnici.Svoja pitanja možete de
upućivati i preko 883-a
"POLITIKA" na telefon
329-148

BIOS-om i sa 512 K RAM. U karticu sam dobio i drajveri za Windows 3.0 koje sam instalirao u Windows 3.1. Kada sam pokušao pokrenuti Windows to je radilo oko 5 min i pojavile su se neke tačkice a potom ekran za crno. Izbijalo sam računari i kad sam ga pokušao uključiti istovremeno sam da je BIOS obratio pa sam morao posvetiti ga nekim načinom. Moje pitanje je gdje se ovo desilo i ako je to zbog drajvera, gdje mogu nabaviti nove.

2. Posjedujem GAME-CARD SV216. Ua karticu nisam dobio nikakve drajvere. Zanima me kako bih mogao da pristupim kartici u Windows-u i Astound-u kao pointer.

3. Neki programi i igre (Acet of Pacific) zahtevaju EMS memoriju ali je imam 384 računari sa 3 MB XMS memorije. Da li postoji način da preko XMS memorije emuliram EMS memoriju. Napominjem da u BIOS-u imam opciju u kojoj mogu da odaberem veličinu EMS memorije. Probao sam to ali nije imalo nikakvog efekta samo su se smanjila veličina XMS memorije. Ima li neka ovim problemu?

Miroslav
Petrowac

1. Na šta se problem odnosi i ako, na nekim redovnim računaru. Ako se u datoteci CONFIG.SYS nalazi nešto poput

DEVICE = FASTBIOS.SYS
to može biti uzrok brojnih problema. Izbaviti taj red iz datoteke i probaj ponovo. Šta se u taze što ta komanda izaziva kopiranje BIOS-a u RAM, a to, u kombinaciji sa lokom drajverima za Windows, izaziva čudne efekte. Koliko je nama poznato, drajveri za Windows 3.1 i ne postoje za tu karticu, a premo drajveri sa starju verziju Windows-a pokušaj pravi problem sašto tvoje

2. Na tvoje želje, nije svedljivo koristiti džojstik u savremenim aplikacijama. A drajveri, u principu, nisu ni potrebni, pošto se sve potrebne informacije vežu na karticu nalaze u ROM-u računara.

3. Treća stvar, problem je rešiv prisutnosti softverskog emulatora EMS memorije. Za HEADLAND čip set napredno je HT13MM, ali postoje i drugi, gotovo sve ih možeš naći sa BIOS-ovima.

On meni 'nema signala'!
Iznenađenje kompjuter PC386/16 MHz i "DynaLink" 0634 p FAX MODEM. U modernim sam dobio dva programa BITCOM i BITFAX. Kada se ude u fajl BITCOMLE-KE potrebno je da se upiše podaci o modemu. Jednom sam pomenu BBS POLITIKA sa kao odgovor je pisao ERBOR iz neke druzi put NO DIAL TONE itd, itd. Možda vas to pomoci.

Takođe me iznenađuje nešto o AMIGA EMULATORU, mislim na hardverski dođatak a ne na program - mogućnost i rana. Da li je potrebno neka posebna konfiguracija za emulator?

I na kraju - da li zvuk se bira može da se pojača i kako?

Hteo bi nešto da saznam o Game Makers-u i da upotrebim neko starije ili pravljenje igrara. Dakle, pitanje je kakav se prave igrice (literaturo). Koja literatura da nabavimo ako, takva upotrebim, postoji kod nas.

Koji je najbolji program za ortore (3D-grafiku) sa PC 386/6 od 1 MB i bez koprocссора?

**Govor Stojčić
Novi Beograd**

Moderni je uveličan a razlog toga je problema je pogrešno rešavanje. Većina tih problema baze rešena ako u instaliranom stringu parametar X3, a profila da manje broja (dial broj) za ATDP.

Nismo čuli da ima igrici epizodi hardverski emulator Amiga. Mi smo imali profila da probamo softverski emulator ali se je otkrio svoje rešenja.

Da bi se biva pravljenjem igrara neophodno je da znati da programirati, a igre pravljenje Game Makers-om su odlične - ali su odgovornost. Medijum nije nemoguće pronaći same igrice za igru koja se realizovao nešto ko to ima. Nismo našli na neku odgovarajuću literaturu.

Program za 3D grafiku koji bi radio na navedenoj konfiguraciji mogao bi da bude AutoCad 2.4, a sa neke jače program potrebni bi je bolj hardver.

On meno pita šta sam čitao!

1. Koji mi literaturu preporučite i koje bih programe trebalo da znam da bih programirao u Turbo Pascalu XX (na Amigi), Amos (takode za Amiga), ARKEXX-u (opet, za Amiga)?

2. Na koji način je moguće napraviti vešće ikone (Popolous, Praxef) i da li se ikone mogu prebacivati iz jednog tipa u drugi (kao za Tool u Project).

**Nikola Stojčić
Beograd**

Na Interneti kvaliteta literaturu za navedene jezike kod nas se postoji. Možda bi mogu koristiti neke knjige o Turbo Pascalu za PC, ama ih u knjizarnama. U par zavrta se na LSD diskovima (puzetaki diskete sa uputstvom) mogu naći poneko uputstvo (C for beginners, ARKEX), ali to re je dovoljno, mada je bolje nego što. Porednja radi, a Engleskoj postoji nekoliko veoma interesantnih razlova na tu temu a namu (meni) je najinteresantije je bila knjiga ARKEX COOK BOOK. Ako neko koji osnovan sklađajem ima primerak, neka se javi.

Škole se mogu praviti rabno ili od postojeh IFP eika i slično. Postoji dosta programa koji se na ovaj ili onaj način bave tom temom kao apr. Iona Nisica, Iona Nisica od Nisica (ko se prvi su bile ikone) i nakon od Posti programa. Čak i sam Workbench ima program za upravljanje vide standardnih ikona i jednu vešću - zove se Icon-Merge.

Opet?

Nameravam da kupim Amiga pa me zanima sledeće:

1. Koji mi Amiga preporučujete, 2000 ili 1200?

2. Koji grafika karticu mi preporučujete (jona/mogućnos)?

3. Na kolika MHz radi Amiga 2000, koja je je minimalna, koja maksimalna rezolucija (koliko boja)?

4. Koji mi scempler preporučujete?

5. Da li u AMIGU 2000 mogu da se ugrade nove AA čipovi?

**Dejo
Raska**

1. Mišljenja su podeljena pa deli maru da se odluči sam. Pomoć je teško i odgovore na pitanja u predstavi I/O portu.

2. U novije vreme dosta je izlazio Opn/Vison, a čuli smo da se pojavio i novi model Video-Toaster-a. Sve u svemu, treba sačekati da se vidi o čemu se radi.

3. Amiga 2000 i dalje radi na 17.0 MHz, dok je, eventualno, na ubrzan posleban hardverskim dodatkom Resolucija i broj boja zavise od grafika čipovi (STANDARD ili ECS) tako da su rezolucija i boje identične kao na Amig 1200 - (Amig).

4. Što se tiče scemplera, ovo su dva nekako modula koje smo našli u našim starijim Amigama. Stereo Sampler (30 DEM), GVP Digital Sound Studio (100 DEM), Home Mixer Kit (150 DEM).

5. Za sad se mogu ali polko Amig 2000 ike zaseban video slot ne isključeno da ce se oviska općije pojaviti u skorijoj budućnosti.



Multisync

Planiram da uskoro nabavim kompjuter. Dvaizim se namredu A500EID i A1200 (bez hard diska). Postaviti vam stoga nekoliko pitanja.

1. Koje nam da je brzina A500EID 250 KB/sec (da mi je dovoljno jer nameravam uglavnom da igrim igrice). Kolika je brzina A1200 (bez hard-diska)?

2. Planim se da ce A500EID preputati, u šta se više nego proizvodi programi (igrice) sa rpa. Sa vi ostale o tome?

3. Da li ce A1200 moći da učita "vešću" starijih igrara kao što su Starflight, Defender of the Crown... ali samo one igre koje su se pojavile od njenog dolaska na tržište? Uopštenim va da nemam finansijski mogućnosti da nabavim Multisync monitor koji košta 1350 DEM.

4. Da li ce Commodore i ostale veće firme postati da prvo igra sa vi ostale o tome?

5. Da li A500EID zahteva HD ili DD diskete?

6. Šta mi u preporučujete, A500EID ili A1200 - šta biste vi kupili?

**Milica Mijalković
Novi Beograd**

1. To što se ti namu kao brzina A500EID odvijati je brzina prenos podataka na retnoj Amiga - hard disk, a tu biva postaje i Amiga 1200 sa ugrađenim hard-diskom. Brzina samog računara A1200 veća je od A500, jer A1200 radi na duplo većem taktu.

2. Možda, ali kakve to vešće (na sa namu - mi smo pod embalgom).

3. Nismo probali navedene igre, verovatno ne radi sve, ali biće zapravo nove, bolje. Multisync monitor sa svim tim nema nikakve veze, jer bi igre radile na starijim resolucijama, koje se bez problema vide na starijim monitorima i TV-u.

4. Pritaj očaj!

5. A500EID koristi isključivo DD diskete.

6. Ako bi želili da li mi preporučimo, koji A1200, ali dokupi i HD, trebalo bi.

OBAVEŠTENJE PRETPLATNICIMA

Pretplata za našu zemlju:

Wli se uplatom na žiro račun 60801-660-24875, se nazivaju: "Kompanija POLITIKA, pretplata na Svet kompjuterizaciju". Pritaj uplatite u svoju adresu pohađa na adresu: Svet kompjuterizaciju (pretplata), Mikadomska 31, 11000 Beograd

Pretplata za inostranstvo:

Wli se preko firme SCHERBERG VERLAG AG, CERNSE-Weat 64, CH-5234, Suhr, Schweiz. Tel. +41 84 310 470 1310 471 Fax +41 84 310 472 Uplata na Schweizerischer Bankverrat, CH 5001 Aarau (Bank Bahnhof) - CH CHF konto: 40-029 575.0, DEM konto: 40-029-575-2

CENE
31 meseca
1.220.000,-
60zi meseci
2.040.000,-



BBS PINGVINPisa **VELJA JOVIĆ**, u saradnji sa moderatorema**011/606-928**

U poslednjih godinu dana postali smo bogatiji za dvadesetak BBS-ova. Utvrdili smo da se prosečno u Beogradu otvore nova dva sistema mesečno, dok se počinu i stvoru.

Vredna sistema pripada „kućnoj rindosti“ na jednoj liniji sa „sirišenim“ radnim vremenom – zastupljen je najčešće samo noćni rad. Kada prosečni korisnik sedne za računar i odluči se da uspostavi vezu sa nekim BBS-om, sigurno se zagleda u svoj Dialing Directory komunikacionog programa i zanese bi broj da okrene.

Zašto bi neko, shodno formi, trebalo da u tom nepomno presudnom trenutku pokuša da uspostavi kontakt sa Pingvin BBS-om?

Još u delna vremena kada je konstruisan sistem, osnovna ideja nam je bila stvaranje mreže na kojoj bi agrarizno najrazličitiji sadržaj interstanih oslonca, u zaslom trenutku.

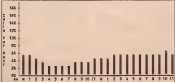
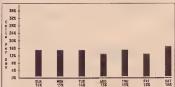
Budući da je, prema mnogim relevantnim anketama, Radio Pingvin najpopularnija stаница u Beogradu, anketari smo da je potrebno izvesti nove prilaze i izvršiti nove, alternativne medje, u Pingvinu peroduu.

Pored uobajanih računarskih tema, pravišiti na svakom BBS-u, formirali smo i konferencije izdanih sa drugih mestima nema. Kako su slušaoi Radja i korisnici BBS-a mehom mladi ljudi, konferencija BROTKA je svakako jedna od udarnih.

Razvijaju problemom ljubavi, sa raznih aspekata (sociološkog, psihološkog, fizičkog, itd.), nesumnjivo je jedna od primarnih tema današnjice, što najpoznatije vidite veliki broj poruka i veliki interesovanja za ovu temu. Napominjemo, što do sada nje bio čast sluđaj, da su se i pripadnici istog polja uključili u diskusiju i učinili je namonajnom i bogatijom.

Nadamo, da sada, besplatni sistem koji vam je naprkično na raspolaganju, na kojem ste moći saznati za najnovije dešavanja, knjige i muziku, priča o svemu i svakom, namršjeta se i opušta, proširite voliki susretanje se sa novim imenima, ostavite brist za čitanje na Radja i dodate do najnovijeg Public Domain i Share Ware softvera.

I to nije sve. Mi se trudimo da našim korisnicima pružimo sve ono što im može olakšati svakodnevni život. Zato će se uskoro na našem i ve-



šem BBS-u radi red vođnje korova, autobus i aviona, kao i sprak linje BBS-a kao i njihova putanja kako u dnevnom tako i u noćnom saobraćaju.

Ali ni to nije sve. Uskoro će se pojaviti i repertar bioskopa i pozorišta u Beogradu, zbir TV, radio i SAT program.

I kao što pomislite da je to sve privremi sit se. Očekivao vas i dugoročna meteorološka prognoza.

Ako vam se sviđa ili ne sviđa ono što vam nudimo i što ćemo vam tek ponuditi jeste nam se i ostavite poniku. Trudimo se da vam budemo u saznati koliko je to i našoj mogućnosti.

Znamo da ćete kada nas pozovete uživati u radu na BBS Pingvinu, sistemu koji je tu samo zbog vas.

MAIL MENU

00).....Message Menu	17).....Pilot Menu
01).....Command to the BBS	18).....Mail Menu
02).....Command to the BBS	19).....Mail Menu
03).....Command to the BBS	20).....Mail Menu
04).....Command to the BBS	21).....Mail Menu
05).....Command to the BBS	22).....Mail Menu
06).....Command to the BBS	23).....Mail Menu
07).....Command to the BBS	24).....Mail Menu
08).....Command to the BBS	25).....Mail Menu
09).....Command to the BBS	26).....Mail Menu
10).....Command to the BBS	27).....Mail Menu
11).....Command to the BBS	28).....Mail Menu
12).....Command to the BBS	29).....Mail Menu
13).....Command to the BBS	30).....Mail Menu
14).....Command to the BBS	31).....Mail Menu
15).....Command to the BBS	32).....Mail Menu
16).....Command to the BBS	33).....Mail Menu

MESSAGE MENU

00).....Add to the Mail Menu	17).....Update Profiles for Mail
01).....Add to the Mail Menu	18).....Add to the Mail Menu
02).....Add to the Mail Menu	19).....Add to the Mail Menu
03).....Add to the Mail Menu	20).....Add to the Mail Menu
04).....Add to the Mail Menu	21).....Add to the Mail Menu
05).....Add to the Mail Menu	22).....Add to the Mail Menu
06).....Add to the Mail Menu	23).....Add to the Mail Menu
07).....Add to the Mail Menu	24).....Add to the Mail Menu
08).....Add to the Mail Menu	25).....Add to the Mail Menu
09).....Add to the Mail Menu	26).....Add to the Mail Menu
10).....Add to the Mail Menu	27).....Add to the Mail Menu
11).....Add to the Mail Menu	28).....Add to the Mail Menu
12).....Add to the Mail Menu	29).....Add to the Mail Menu
13).....Add to the Mail Menu	30).....Add to the Mail Menu
14).....Add to the Mail Menu	31).....Add to the Mail Menu
15).....Add to the Mail Menu	32).....Add to the Mail Menu
16).....Add to the Mail Menu	33).....Add to the Mail Menu

FILE MENU

00).....Add to the Mail Menu	17).....Information on a file
01).....Add to the Mail Menu	18).....Information on a file
02).....Add to the Mail Menu	19).....Information on a file
03).....Add to the Mail Menu	20).....Information on a file
04).....Add to the Mail Menu	21).....Information on a file
05).....Add to the Mail Menu	22).....Information on a file
06).....Add to the Mail Menu	23).....Information on a file
07).....Add to the Mail Menu	24).....Information on a file
08).....Add to the Mail Menu	25).....Information on a file
09).....Add to the Mail Menu	26).....Information on a file
10).....Add to the Mail Menu	27).....Information on a file
11).....Add to the Mail Menu	28).....Information on a file
12).....Add to the Mail Menu	29).....Information on a file
13).....Add to the Mail Menu	30).....Information on a file
14).....Add to the Mail Menu	31).....Information on a file
15).....Add to the Mail Menu	32).....Information on a file
16).....Add to the Mail Menu	33).....Information on a file

U vreme pisanja teksta sa sistemom je prijavljeno 1.450 korisnika, a aktivnih poruka je 3.500. Da vas podsetimo, pre mesec dana bilo je 1.150 korisnika i 2.100 poruka.

POSADA BBS PINGVINA

<p><i>Sveop</i></p> <p>Moderatori konferencije:</p> <p>Dorđe Lemić Ivan Petrović Ivan Đorđević Aleksander Petrović</p>	<p><i>Rajko Jović</i></p> <p>Čelnici:</p> <p>Nedra Jović Beograd Sve za PC Tajna</p>
---	---

IGROMETAR	Vrijeme igranja	Vrijeme igranja	Komentar



Platformna igra



Pucanje igre



Streljaska igra



Logičke igre



Simulacijske igre



Aventurna igra



Akcijne igre



Strateške igre



Igre s rekvizitima



Sportske i multiplatformne igre



Auto-vožnja i simulacije



Borilačke igre



Labirolitne igre



Strateške igre



Aventurna igra



Simulacijske igre



Strateške igre



Igre s rekvizitima

Ocene (kao i sve ostale podatke za igrometar) daje autor teksta. Verzije za razne kompjutere često se razlikuju u načinu igranja, izmjenjivima sa tastaturu, a ponekad su i cele igre potpuno različite. Zato simboli kompjuterske oznake ve opterećuju verzije, koje je igrao autor teksta. To naravno ne znači da opasne igre postoje samo na kompjuteru, mada ima i takvih slučajeva. Teško je prikupiti informacije o svim razlozima verzija igre, pa su zato neki podaci izostavljeni.

Karakteristike koje komentaru igre direktno želim se od prosječne ocjene igre. Kategorije od kojih se formiraju konačna ocjena uslovljene su performansama kompjutera.

● **grafika** - se podrazumjeva ocjena ispod kvalitete ekrana već uspješnost animacije, kao i doprinos cele igre.

● **zvuk** - odnosi se na muziku (melodije, efekti zvuka) i zvučne efekte (klopana, kovitlari).

● **prilagodljivost** - uključuje i zanimljivost izvedbe, interakciju između igrača i igre.

● **specijalne kategorije** - ● **akcija** - uključuje na kategorije koje se odnose na akcije igre (pucanje platforme, izvrtnike, letelavice, borbene sportske, auto-moto simulacije).

● **scenarij** - odnosi se na stvarnost i stvarne događaje, gdje je kvalitet zapleta prekriven za kvalitet igre.

● **realnost** - ocjenjuje uspješnost simulirane situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, medicinskih situacija, simulacija jama stvaranja i strahopljama.



ZX Spectrum



Commodore 64



Amiga



PC



Atari ST

Autosanal

Svet IGARA

U OVOM BROJU:

● **Novitet na Gama Top 25 - PINBALL FANTASIES** (str. 48-49.)

● **Tabela sa karakteristikama svih vozila iz igre H[STORY LINE 1914-1916 čeka vas u rubrici "Šta dalje?"** (str. 50-52.)



BODY BLOWS

● **Među opisanim igrama prednjače X-WING, BODY BLOWS, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, ARABIAN NIGHTS, LINKS 386 PRO...** (str. 53-60.)



ARABIAN NIGHTS

● **Nagrada igra u kojoj možete osvojiti originalne igre za Commodore 64 očekuje vas na 64. stranici**

● **Šta nam programari spremaju za leto saznančeta u rubrici "Biće, biće"** (str. 65-67.)

● **"Bonus level" sadrži zanimljivosti iz igrečkog sveta** (str. 68.)

● **Posljednji put ulazimo u svet WAXWORKS-a** (str. 70-71.)

7.25 - 8.00

8.25 - 9.00

9.25 - 10.0

TOP LISTE

Uredjuje GORAN KRMANOVIĆ

Do 25. maja primili smo 296 kopaca. Među njima bilo je 52% vlasnika C-44, 28% Amiga, 9% PC-kompatibilaca, 7% Atarija i 4% vlasnika Spectrumsa.

Dobitnici nagrada u ovom broju:

ZX Spectrum

Predrag Đenadić (Lazarevac, tel. 011/8121-296) poklona pet kompleta dobitnicima

- Goran Čard, Lovčević 6, 30383 Prgrevice,
- Dejan Petrović, Gospodar Jovanova 28, 11069 Beograd,
- Vladimir Đukić, Poljanačka 43, 11066 Beograd,
- Maja Giljević, Njegoševa 26, 11000 Beograd i
- Miroslav Đanjanović, Major Jukić 24, 15300 Loznica

Commodore 64

Trancon (Subotica, Cara Dušana 3 ulica II, tel. 034/21-883) poklona pet puta po dva originala po izboru dobitnika

- Srđan Bekić, Branimirova 43, 21000 Novi Sad,
- Miroslav Makomović, Balaska 61, 15000 Novi Sad,
- Igor Blazić, Počanska 35, 11300 Smederevo,

● Bojan Malbić, Beogradski kolj 41, 21000 Novi Sad i

● Aleksandar Todorović, Đure Đakovića 15, 11069 Zemun

Vlasta M Soft (Zemun, Garibaldijeva 4/25, tel. 011/104-938) poklona trojici dobitnika po jedan komplet.

- Petar Popović, Radničkova 68, 11066 Beograd,
- Branimir Pezić, Georgija Jakšića 30, 15200 Loznica i
- Branimir Milutinović, Beogradska 8/44, 35000 Pasaživo

Amiga

Kontiki Software & Hardware (Novi Beograd, Daskova Vukovica 61/28, tel. 011/124-836) poklona pet puta po tri disketa sa programima po izboru dobitnika.

- Vladimir Prelovar, Milana Rakita 119A, 11000 Beograd,
- Radoš Božović, Vojnički trg 17/37, 35000 Vršac,
- Vladimír Tomić, Kneževačka 108/3, 19000 Nik.

● Ogrjez Todorović, Bence Jugočića 2A, 11000 Beograd i

● Ivan Janković, Vite Vrškovićeva 113, 15000 Šabac

PC

Player's World Software (Z. J. Španca 59, 15000 Šabac, tel. 015/24-664) poklona tri puta po dve diskete sa programima po izboru dobitnika

- Ivan Jelavić, Miloša Obrenovića 262, 11000 Obrenovac,
- Marko Mijić, Kralja Petra I 352/30 Čagvin i
- Nebojša Medo, Prvomajski 7, 11423 Azara

Bodex Software (Karaurevo Brdo 26/24, 11000 Beograd, tel. 011/383-150)

poklona tri puta po dve diskete sa programima po izboru dobitnika

- Branko Milovanović, Bete Bartoka 46, 11000 Beograd,
- Vladimir Vuksanović, Trgovčeva 16, 11000 Beograd i
- Vladimir Ivanović, Daskova Vukovića 14, 11000 Novi Sad



PLAYERS WORLD / SOFTWARE PC

TRANSCON / SOFTWARE C-64/PS

BODEX / 5047 PC

VLASTA M SOFT

Predrag Đenadić

KONTIKI software & hardware

Na ovom kopiraju napisać ćilip (kompanija u čijem nazivu je naznačen najmanji iznos) i sačeti šifru koje se u priloženju

br.	Naziv igre	Šifra
1		
2		
3		
4		
5		

Izme i poštom
Adresa
Ime i prezime
Ime i prezime
Ime i prezime

Čestitamo srećnim dobitnicima (koj za promažanje nagrada treba da se jave direktno sponsorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25. Za one koji ne žele, naša adresa je:

Svet kompjutera
(Game Top 25)
Makedonska 31,
11000 Beograd



TOP 10 C-64			TOP 10 AMIGA			TOP 10 PC		
	Rank	Game		Rank	Game		Rank	Game
1	1	STREET FIGHTER 2	1	1	ISHAR 2	1	1	PRINCE OF PERZIA 2
2	2	TONI	2	2	THE LOST WINDS	2	2	THE INCREDIBLE MACHINE
3	3	HOOK	3	3	ARABIAN NIGHTS	3	3	X-WING
4	4	INDIANA JONES AND THE PATS OF ATLANTIS	4	4	ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	4	4	MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
5	5	TROLLS	5	5	ICE HOCKEY LEAGUE MANAGER	5	5	ISHAR
6	6	LETHAL WEAPON	6	6	CHAMPIONSHIP MANAGER '93	6	6	LINKS 2K PRO
7	7	WRATH OF THE DRAGON	7	7	SUPERSPORTS CHALLENGE '93	7	7	LEMMINGS 2: THE TREES
8	8	POPEYE 3	8	8	WAR IN THE GULF	8	8	F-15 STRIKE EAGLE 2
9	9	SILVRA 2	9	9	MR. BROWNSTONE	9	9	POWER POLITICS
10	10	FOOTBALL MANAGER 3	10	10	FLY HARDER	10	10	SILVRA 2

Top 10 je mesečna lista najboljih igara za najrasprostranjenije kompjutere na domaćem tržištu. Poredak se na osnovu informacije dobijenih od domaćih proizvođača, stranih izdavača i izdati matjeje članice redakcije.

GAME TOP 25												
TP	OP	PP	MP	Rank	Game	TG	MG	Rating				
1	O	1	1	1	ELITE - Acesoft	775	28	ZX	C-64	ST	A	PC
2	O	3	2	2	CREATURES 2 - Thelmas	694	20		C-64			
3	O	3	3	3	PIRATES - Microprose	618	18	ZX	C-64	ST	A	PC
4	A	5	3	4	TETRIS - Academy Soft	538	24	ZX	C-64	ST	A	PC
5	W	4	3	5	CREATURES - Thelmas	535	15		C-64		A	
6	O	8	8	6	GOLDEN AXE - Sega	497	35	ZX	C-64	ST	A	PC
7	O	7	7	7	SLIPSE DOBBLE - Yaris	437	29	ZX	C-64	ST	A	PC
8	O	8	6	8	RICK DANGEROUS - Flybird	370	12	ZX	C-64	ST	A	PC
9	O	8	2	9	TV SPORTS BASKETBALL - Gremliners	284	18			ST	A	PC
10	O	10	5	10	P P HAMMER - Travling Bits	280	18		C-64		A	
11	O	11	11	11	DIPLOMACY - Avalon Games	274	2		C-64			
12	O	10	1	12	LEMMINGS - Playmate	265	12		C-64	ST	A	PC
13	O	13	4	13	PINBALL DREAMS - Digital Illusions	251	24			ST	A	PC
14	O	14	8	14	KICK OFF 2 - Amos Software	237	12	ZX	C-64	ST	A	PC
15	O	15	5	15	NORTH AND SOUTH - Infogrames	228	4	ZX	C-64	ST	A	PC
16	O	16	7	16	DEFENDER OF THE CROWN - Gremliners	213	8	ZX	C-64	ST	A	PC
17	O	17	7	17	HUDSON HAWK - Ocean	212	12		C-65	ST	A	
18	O	18	8	18	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 - Magnetic Fields	202	8			ST	A	PC
19	A	21	18	19	SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	190	32			ST	A	
20	A	25	18	20	FORMULA ONE GRAND PRIX - Microprose	185	18	ZX	C-64	ST	A	PC
21	W	18	14	21	SUPREMACY - Melbourne	184	4		C-64	ST	A	PC
22	W	28	8	22	WWW WRESTLEMANIA - Ocean	182	8		C-64	ST	A	PC
23	O	23	15	23	ANOTHER WORLD - Caligula Software	144	4		C-64	ST	A	PC
24	A	16	24	24	PINBALL FANTASIES - Digital Illusions	130	25				A	
25	W	24	10	25	GRAND PRIX CIRCUIT - Acesoft	117	4	ZX	C-64	ST	A	PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlogodišnja pozicija igre, MP - najviša pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutna broj glasova, MG - broj glasova u prethodnom mesecu

Game Top je lista Top 10 koje najbolje odgovaraju dnevni sledjeni glasovi za najboljenja igre. Proizvođači pregled najboljih igara od kako se kompjuteri masovno koriste kod nas. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE										
26				116	26	PRINCE OF PERZIA	82	42	RICK DANGEROUS 2	50
27				53	26	BATTLE ISLE	81	45	THE CHARG ENGINE	48
28				58	28	ZOO	58	44	DUKE	48
29				58	37	SECRET OF THE MONKEY ISLAND	56	45	WING COMMANDER	47
30				36	38	HISTORY LINE 1814-1818	55	48	MYTH	42
31				54	38	X-WING	54	47	ALLEN BREED	42
32				75	40	SHADOW OF THE BEAST 2	53	48	SHADOW OF THE BEAST 3	41
33				87	41	F-15 STRIKE EAGLE 2	52	49	XWING	40

Ispod crte je lista igara najbolje plasirane na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

Uređuje GORAN KRŠMANOVIĆ

Z V R R R R R R!

Zveo za kraj školske godine omogućilo vam je da se pobavite svojim omiljenim igrama



Fikir je pošao par šifri sa **BATTLE ISLE: THE MOON OF CHROMOS** * A * Šifre za ravno, 1. LUMI, 2. LUNAR, 3. LLETOP, 4. SOND, 5. BOWYN, 6. BOSOO, 7. BONAP, 8. RACHE, 9. RAMP, 10. RANG, 11. FILMO, 12. PIER2, 13. PINKY, 14. KIKNK, 15. EBSVL, 16. EBCNY, 17. EBTAR, 18. KARST, 19. KANTO, 20. KAHOT, 21. KAISR, 22. SYBIL DE-SERT STRIJE * Šifre, 2. LQARQIC, 3. KLIHTOK, 4. OVOZEW, 5. BUVPIRV (zavetna stranica) **THE CHAOS ENGINE** * Šifre za dva igrača, sa većom sumom novca 2. RLVCKXVWCZ, 3. ZJHNMUXNK, 4. * DCBNWXIIVD

The Mamar i Salvreni je poslali su odgovor Dusanu Vasiljeviću iz **COLORADO** * PC * Predzeli su izmislili tako što dođe do predmeta i perisone Perge De' iz Reif, napravlno od stringa na koje si okrenut. Odgovor Nessosji Džičić za **TARHAN** * Zmaga ne može ubiti, već treba da prođe ispod njezove vatre, pohupiti igračicu i pobegne! Energija puni se "P".

Elvir Podić poslao je listu za **F-16 COMBAT MILOT** * SF * Avion standardno izlazi u uzvišenim rezervama 972 brzina goriva. Utispa kolčina goriva može se povećati dodavanjem napulje tri rezervara, čiji je kapacitet 2200 funti, ali se na taj način smanjuje jedan od vitalnih pokazatelja brzina aviona (može se smanjati)

sposobnost nošenja različitog opterećenja i smanjuje manevrsku sposobnost aviona) Dakle, potrebno je da avion u uzvišenim rezervama ima onoliko goriva kao kod ponosa aviona dođeta rezervara (1302 funti) Da bi došlo do ove kolizije, potreban je još disk monitor Kife ST ili sličan. Opcijom za pretraživanje nudi se fajl ZENOLFILIMG sledne strukture: 343C189C, 3C3C189C, 1A3C189C, 4018C90 i zamenu sa 343C384, 3C3C384, 1A3C384, 0038490 U ostalim se se i dalje pokušavati organizirati podaci, ali je bitno ovo što se vidi u tekstu. Kalitina goriva se može još povećati, ali se automatski izlazi odmah da sledi sa velikim kolizijama goriva

Crestaremaster odgovor Stevanu Petroviću za **CREATURES 2** * C-64 * Torture Screen 5 precizno sa sledić način na početku ravno, ali debelo budovište onaj koji si pokupio na prvom zveo Ostavite novo oružje i krenite za glavu koja se nalazi u donjem desnom uglu ekrana. Pucanjem odgaraj krenite sa prve i pogodi glavu meškan. Sledeće i pobedi da jede hrana. Slični placi na glavu i mrdaju, ali jezik levo-desno. Ploca ce te odobiti sa gorju platformu. Poprse do duba i izbegavaj manje kojina se guda. Polako budi od njega dok ne padneš pored plave kreature koja ne moze ubiti. Duh ce pobedi da te prati. Kada počne da se spušta, ali se desno stran platforme. Duh će preleteti kreature i ona ce

pobedi. Iskreni pucanje napre i stani ispod kreature sa sekrom Paraj i stidi do platforme ispod kreature. Kreature ce pasti i ubiti mrdava koji proizvodi energiju za pokretne traku i još jedno Ključovo četa je splezna. Ukoliko hoće da dođe u skroviti bonas novo, nakon pada kreature sa sekrom kreni levo tako da tešće sa skrova. Čiji bonas mrdava je da pokupi sa staciona koja nalazi u glavom gore-dole i dobače nagradu život. Istom čoveku odgovore sa istu igru i od Gme Wastena. Torture Screen 5 precizno sa sledić način: sidi i ubij kreature levo od vatre. Podigni ploha sa meškan i stajni se puzaj na napulje platforme. Stani ispod sove i ona ce te odbeći na levu stranu. Čekaj balane i pokušaj ih gurati do kojina iz balane ne pusti voda, ali polohaj ne napulje dok se balane ne priklone na napulje. Čuvaj se kreature koja stiče. Dik se bude oventivna, punaj i produšite 000

Umplohrina Sarutka poslao je odgovor Sani Jovanović za **KLVIRA: MIS-TRISS OF DARK** * PC * Čudovište u katekombi ubija se meškan koji se nalazi u podzemnoj prostoriji ispod stana u sarku. Kada počne da te udari kameston, tući ga je podkličti rukom. Jedan drži kameston. Tri udarci su dovoljni da mu odsebeš ruku i tada postaje bespomoćan. Zelen ga dva tri puta udari u glavu i neće više praviti probleme. Nikaovo magija nije potrebna.



ŠTA DALJE?

Dragim Vuković odgovaram: Chipi-Chipi za **STREET FIGHTER 2** i PC i Gaido bica mogao na sledeći način povratiti život, u stvari, tako da se ovaj lik krivo uzasad oko dve sekunde a zatim ga naglo povuče u soprotnu stranu i približi poziciji. Odgovor: **Jahony Baku za PURE FORCE** i U stvari Destroy The Rebel Alliance, kada dođe do rata vrati se levo do prve zgrade i pogodi se za vrh. Oči na vrata i 1980 deli se sprej ruku. Na prvi pogled nema zlatu, ali ima četiri zlatka, jedan na drugom, koju se sprejzava za sprej ruku.

Wovrem postalo je komanda za **WING COMMANDER 2** i PC i leto krenulo više i za **WING COMMANDER 1**:

- 'A' - Engage Autopilot
- 'C' - Communication Panel
- 'D' - Damage Display
- 'G' - Gun Type
- 'L' - Lock Target
- 'M' - Message Window
- 'N' - Select Navigation, Navigation Map
- 'P' - Pause
- 'T' - Select Active Target
- 'V' - Comm. Voice on/off
- 'W' - Weapon Type
- ESC - Skip Animation
- Ctrl + E - Eject
- Ctrl + M - Music on/off
- Ctrl + S - Sound on/off
- Alt + X - Exit To DOS

Funkcionalni tastovi:

- F1 - Front View
- F2 - Left View
- F3 - Right View
- F4 - Rear View
- F5 - Chase Plane View
- F6 - Battle View
- F7 - Tactical View
- F8 - Missile Eye
- F9 - Tiding Views

Podaci o oružju:

- Lazer Cannon Range 4000, Blast Radius 50
- Missile Driver Cannon Range 2500, Blast Radius 50
- Neutron Gun Range 2000, Blast Radius 90
- Particle Gun Range 3000, Blast Radius 77
- Clart DF Missile (Dumb Fire), Strength 11000, Velocity 900
- Jewel HB (Heat Seeking), Strength 10000, Velocity 600
- Piran FF (Friend or Foe), Strength 9000, Velocity 800
- Solprium IR (Image Recognition) Strength 9500, Velocity 800

Invazija MC Sevy B odgovara: Anzija Skopje za **FLASHBACK** i A i Da bi dobio 1500, u ne 1600 kreditu morati da dobijete poena iz City Hall i odgovarati sa svim brojevima. Poslednjom dak identifikacijom karta i za uvrat će dobiti Carte De

Travail (muda dovoila). Krediti će dobiti kao završiti pet zadatka koje dobijete u Job Center i da u sobi sa kompjuterima i pech room koji radi. Zadatak morate pogledati dašim prikazima na digram, a zatim ubaci radnu dovoila. Prate uspešno završiti ili dobiti i da do Jarika Inaktivatora i on će ti dati papiru sa podizno saradnic papir. Odgovor: **Leisave Sait Longins za EXODUS 3016** i Small Report kao i sve ostalo u overiru (jozicije i metode) skopjati tako isto se, u istom istom modu, isto više približi predmetu i približi T. Pošto se počinje privlačenja predmeta i da do Starlighta gde će dobiti sve podatke o predmetu. Energetsko polje Space Station najviše će uložiti robotom koji može zaprehati po-

Da bi stigao do centralne posrednje uzru plovni kluč koji se nalazi u gorjenu levom delu mape u okruženosti sandaka

Merisi iznati i rublžasto kluč koji se nalazi u sobi u centru dostaj dela mape, a otključa i kome se nalazi otključavaš plovni klučben. Do klučeva se može teleportom kao mreži sam pronaći. Nakon toga teleportirati i u gorji deo mape i rublžastim klučben otvori vrata, a plovni klučben. Oči morate je preneti Security Device sa jednog kraja mape na drugi kroz Jariku delu. Odgovor: **Enzila Bikuza za ROBOPOP 3** i Kutije sa slovom W su neke vrste rezervnih delova, iako ih skopati, tako se otvorišal na kraju zivota.

Dranjan Poleniš odgovara: Hulk Haganovski za **COMMANDER KEEN 5** i PC i Kadu odgovoriti približiti slova W, T i A dobiti dovedešete delu matke i dobiti izost Jaraj ovakvih priklona je naograničeno. Isto vodi i za **COMMANDER KEEN & OXID** i Kako glase šifre koje igra traži nakon drawing zivot.

Degan je postao savet za **OPERATION WOLF** i PC i Pre otvoren u igra okruženju **SPWOLF**. Kompjuter će odgovoriti, nakon čega morat startovati igru. Imaoćih beskontaktno bombi, života i eliminacije.



Estina i Eina pitaju za **RGH** i PC i Šta treba učiniti da se čuje u stama kroz čuveni pusti usnama? U SK 400 odgovor je da čujete treba pomenuti otvorek Wrasling, ali kako? Kako vlasniku masine reći da si prethodno hladnjača?

Anrijo Skopje pitaju za **DGENERATION** i A i Jedna od šifri za kompjar na osamdeset prvom nivou je **OSTRICH** (nar tako je rekao jedan od zooložnika). Kaja je druga? Porucija se zavrta sa 'Alf + S', a kako se ubrta? **LEMMINGS 2: THE TRIBES** i Kako preći rivo Miasovine u plamenu škadu? Čemu služi operje za gađanje građevina snaga iz života?

Oranje From Red Town pitaju za **ORACLE RANGER** i C-64 i Šta je cilj igre i koje su komande? **KUNG FU MASTER** i Kako se preliže poledjny, peti nivo? **MIGHTY BOMB JACK** i Kako se preliže sedmamaestu nivo?

Novosjajna Cvečka, The Catavac i The Lavabo pitaju za **COMMANDER KEEN 5** i PC i Kako razbiti kuglu na kraju zadnje zivota Armagedon (jako je nepošte cih razbiti kuglu)? **DOUBLE DRAGON 3** i Da li je moguće otključati drugu igraču na testiranu, odnosno da li je moguće igrati bez životnja i li maša?

Zivetiš Avnerhata C-64 za **KING'S GUEST** i PC i Kako sa zivote stari grom od koga se dobija život? Ode rasprišiti Gaidi Walnut? **KING'S GUEST 5** i Koga sa šifra postarati kod čarica na oboji ruka de bi se gajmoš?

Mlada Car pitaju za **TREASURE ISLAND** i Kako učiti u kolibu? **DRAGON'S LAIR** i Kako preći rivo sa kampani?

Sala i Borde pitaju za **SECURE SHUT LAR 3** i PC i Kako pogledati devotju u sobi za utrošak (jaka uspele se neradom) Logk Barbi? **OPERATION STEALTH** i Kako otvorišati?

Kla pitaju za **LOST IN ALA** i PC i Kako igrati kompjar kod Dawson Louk?

Preš pitaju za **RICK DANGEROUS 3** i PC i Da li postoji caka za beštrijetni moćivredna manjku i direktne uzstak (šifra) na paš rivot?

Mica The King pitaju za **MINDHAWA JONES AND THE LAST CRUSADE** i PC i Kako i gde pokupiti Old Beak i Small Key na Barret Klog? Gde se nalazi kluč za Chest u Henry's House?

Unos i Nikole pitaju za **CHALIZATION** i PC i Da li se može promeniti imenod saignednog grade?

Rede Stojanović pitaju za **MEGA FORTRESS** i PC i

Bek i Coyote pitaju za **LETHAL ZOMB** i C-64 i Da li postoji caka za šifriranost? **PURE KINGS** i Kako se zove Fire King?

Wekaworker iz Lorraine pitaju za **GOLD OF AMERICA** i PC i Koga sa komanda i da li postoji Rege?

ŠTA DALJE?

HISTORY LINE 1914 - 1918

KLASA	1914	1916	1918	1914	1916	1918	1914	1916	1918
AZI TANK	50	501	501	50	4	5	50	-	-
ALBATROS	351	151	151	20	9	-	50	-	-
ANTI-TANK CAR	50	502	502	25	3	2	50	-	-
ARMORED CAR	50	251	251	30	6	3	50	-	-
ARMORED TRIN	252	152	152	30	5	-	-	-	-
BATTLESHIP	352	751	351	30	5	-	-	-	-
BUNKER	50	503	503	35	-	-	-	-	-
CAVALRY	50	351	35	35	9	2	45	-	-
CHARCO	50	351	351	30	6	5	50	-	-
CONCRETE INF	50	50	50	30	6	4	100	-	-
GHZ	171	111	131	15	7	-	85	-	-
GHZ	251	551	551	25	5	-	50	-	-
DESTROYER	252	503	703	70	5	-	-	-	-
ELITE INFANTRY	551	431	431	35	4	1	50	-	-
POKOR 2 V3	451	251	251	25	10	-	55	-	-
POKOR 3H1	401	151	231	20	8	-	52	-	-
POKOR 3I	201	111	131	15	7	-	50	-	-
POKOR 3E	251	151	171	15	7	-	55	-	-
GOYA SCHAR	251	551	551	25	7	-	150	-	-
HADLEY PAGE	251	551	751	30	7	-	115	-	-
HEAVY ARTILLERY	50	751	751	25	1	5	85	-	-
MINIATV	50	251	251	25	4	1	55	-	-
JANARD JATO	251	351	451	35	8	-	50	-	-
LIGHT ARTILLERY	50	451	451	25	2	3	55	-	-
MARK I	50	501	501	40	4	6	55	-	-
MIRKIV	50	551	551	45	4	5	25	-	-
MEDIUM ARTILLERY	50	551	551	37	1	4	30	-	-
MGR AA ENPLACEMENT	351	431	431	25	7	4	62	-	-
MORANE	151	701	111	15	7	-	50	-	-
NIGHTPORT INF	201	121	161	15	5	-	55	-	-
PATROL BOAT	201	452	452	40	7	-	-	-	-
REARMT FTIT	50	401	401	35	5	3	51	-	-
S 5 SA	351	141	201	20	5	-	51	-	-
SAPPHIRE	50	251	251	20	4	1	45	-	-
SPRINTING GAMB	451	201	251	20	9	-	25	-	-
SPAD XII	451	151	241	20	10	-	52	-	-
ST DIMAMOND	50	551	551	40	4	5	50	-	-
STET AA ENPLACEMENT	352	251	251	25	2	2	50	-	-
STETIC BILCOB	50	50	50	15	1	1	30	-	-
STURMFAH	30	50	502	73	5	-	-	-	-
SUPPLY CAR	50	50	50	20	7	4	45	9	-
SUPPLY TRAIN	50	50	50	25	7	-	50	15	-
TORPEDO BOAT	251	452	552	50	5	-	-	-	-
TERR ARTILLERY	50	507	507	40	5	-	-	-	-
TRANSPORT SHIP	50	50	50	45	5	-	-	50	-
VOEN II	151	451	551	15	7	-	65	-	-
ZEPELA STAVOKI	251	551	751	30	7	-	115	-	-

Podatke sakupio i ureio Nenad 'Arhivar' Vasović, tablicu za objavljivanje uradio Goran 'Screen Slaver' Kremenović

Konferencija „Šta dalje?“ na 585. Politiko koristi se za elastični naslov u glavnom meniju brzinskog štampa kompjutera, a zaštitni znak u konferenciji „Šta dalje?“, de C' čitaj ponik, se S' bešaj svoju lako kome, a se G' bešaj poruka moderiraju konferenciju Goran Kremenović (brzojav) osv opetaj ekonomski odobravaj objavljivanje svoje poruke u radovima brzaju štampa kompjutera.

Alexander Labufović odgovara Dragana Štambuku za DUNE 2 a PC e igra se može laide pred ako se poslušaj imove. Ediju PAK taj u kome su konfigurirani svi miva igra (gdje se nalazi koji napravit) Šta ima od napretka, koliko maksimalno visina možda se vrad i manja po želji.

Etko odgovara MC Etony 8 za INTERCEPTOR a labor malja češ doći po završeno instalaciji Šta li nam potrebna ar sa igra i bez njih može lako završiti. Pitajte za HISTORY LINE a kako se košta HEDSP tj program za kreiranje rliosa?

Duhun Petrović odgovara Aleksandra Mikićeviću za SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2 e kada pokušaj da umeš bačica. Vuču dema ce reb da 3 je ne može dati et može napraviti drugi napratak. Treba da se doneše dva vaskoča papira i The Joy of War (u knjigu

češ sedi u biblioteci pod 3). Najvažni odgovor je CIVILIZATION e 4 Obično žude radnici potrebni u obeležaje neukrine i ponaruke po potrebi To radiš kako što obično radiš u jedan običan čovik de se prebrovi a završevaje Ako ikomad volim na nego prebrovaje sa 5 ponaruke a ako ikomad još jednom prebrovaje se u naučivaje

Vade Stejd postao je štra za LETHAL WEAPON a PC e Novo 1 KRULYIC 2 TOLYYG, 3 PKULME

Otae pitaj za DARK SEED a PC e Kako obični bašovnik? Kako obični brzotok? Mogu li se pokrenuti kola?

Predstoji Antik pitaj za PRINCE SAMURAI a Šta treba uradi posle uletvaje znanog zmagaj?

Winner pitaj za WARRPOON a PC e Kako napravim scenaraj (editorial) taj SDI učest i igru?

Savez pitaj za MICHAEL SC JORDAN in FLIGHT a PC e kako podaviti karticu (PCISA-u se Citrus dlobom da bi se moglo igvati igra?

Nered Mikrovi pitaj za NARCO POLICE a PC e kako se bacaju skelet?

Liontop pitaj za WILSON COMMANDER 2 a PC e kako potpariti predavaj koji putje savimrom (poptaraju se vaštim podicimaj?)

Možlino sevestvike rutičke de u svojin platinim obavovno raznaša iznaše čitalaca na čije pitanje odgovoreno, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka pravno Komplikacija u „Šteto igvare“ 7, 8 i 10, kako se na bi periodično poveravaje jeste ta ista pitanje i odgovoreno je pojedine igre. Pitalico je da sevestviki se potvrditi ko vanje napisu svoje ime. Repričvovevaje pravne povodi na objavlivanje pitanje Hvale

Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd



Često su opisi američkih "kmalcača" pohvalni (nezasluženo) čestitom crtom u "divnom vremenu u takvoj, debljini pakiranja". Bilo se to čuši pokušaju da se prodaju naj- tj. skromna prodajna skema odnosa. Kuhnova svet naziva bi to skromna- tj. legende Soda se konz- no, pojavila igra dostojna tak- tog početka. Dele

Ali, kao time igra in a galaxy far, far away - grupna prog- nostička stručnjaka okup- nih u timu "James Arts" - re- ni je da se zabije poslahe doživljaja Luke Skywalkera, Darta Vajdera i ostalih Za re- liku od prethodnih "De- troit" svih brtopisa, X-WI- NG u potpunosti uvlači igra- nu "Star Wars" svet. Sve poč- ni stroje se vas prikovah za stolu, dak se oti i ali sa nedo- ljubivostima Luke nadra- koje koji depaju iz vaše 385-oc opterećenja Squad Blasterom izraz je deternu da perfek- cionista. Kada je jedan od čile- postavljanu prvi put strelco- igra, tek 20-ak sekundi posle svetlosti stroju postaju je svetla napretna plime koja ga je okruživati prisuta li- narna vedalike sa zanimajem za gledati bližinu izraz nje- vog lica (izraz blazni kao ois u izvornoj sceni u potpunosti je odgovorna situaciji, dok svi to drugo viliha nek napretno odlikovanu i klijala se u ritmu peopate vrzalohe teme. Pali- voj gledaju "Star Wars" scen- koje su, kao i autori ovog tek- sta, uživati u tim filmovima ve- le decimata puta, pomerate da su u ritmu oblikovanje neke od značajnih scena u, po ri- tmu istu detaljnije, da su u potpunosti prenosi iz filma.

Igra, inače, se prili filmaku nadru, i igrao igre u oglas se kog od jasnije na platu, vez ima sposobnu "živo", nesve- sisan od filmaški dopredaja. Ovo je poznati tehnološki pristup igra koja za počtu ima filmaški priču, ali je lakode i vrlo ma- dar potaj igara. Nama, poznata je činjenica da svako od tih doživljaja film na sebi svetlota naša, lesto nam se u, upravo u tog razloga, upode- ni dogode scenje koju nam pronačuju autoru igre mođe- po filmu. Naše vrnje glavno- janski u lijoj esee koji u tek- voj ign, posebno je dragocni- oc predodreć, koju nazivaju da sledimo levanje na tu nam,

Lawrence Hankini i Edward Kihum su igrali smeštiti u uloga pilota američkih lova- ca X-Wings, Y-Wings i A-Wings. Dele, igrao se nakon u takovim američkih serijama koje je video u filmu, ali je u priču da sam igrao svoje sposobnosti u takvoj situaciji.

Zabavljaju Martinu Cas- naru, koji se posahao impres- sivnom 3D animacijom i rea- derizacijom (A, Gada, Gada, to- ko se iz radi, a ne raje sa- frizacije sa "Američkim" pri- pam, ost), i fenomenalno- zvaničnim efektima - deš- Chris Boggsom i Robina Goldste- ina, ulivacite u američkim okruženju sa impozitnim Tir-lovima, sve dok ne uspe- te kosati cilj - Zvezdu Smeri. U tome vas poče samplavo le- vandani u manjkih sema "Star Wars" - deš- Johna Wil- sona. Priznajući igra je na- gledao Big Boss lično - George Lucas, to što je dečno spozna- no zahvalnost u istru.

Nakon sređivanja utinalo po svetlota uvreda animacije najf delu se u takovom Re- gularno Bion Prototipa je na- čelnosti pokušavanja svih- plota iz "aktiviranja" jednog od već postojih. Takođe mo- dete pogledati dobijena odli- kovaja i počne u prednom nje- paju.

Jedini put je Kapitler Room je Spacopari i je centralna prostorija na Alliance Play Ship Imperacije - budu pu- bliciralo, iz koje mođe uči u Tech Room, Film Room, kre- nati na trening ili smeštene at- torijske letova, a sve u reju što bolje obuhvatao pre "odlika- na dahnost" kroz tri Tour Of Duty.

Teš Room je izuzetno kor- ristan za upomeneva se teh- ničkim karakterističnima bro- dova koje čete susresti tokom igre. Predstavljena su naj- gnam koje prve letuju tako da čete sigurno vrlo dobro spoz- nati sve oblike. Takođe igra na- veđih problema smeštiti se tri vrste "malh" uspehulih let- kelosa TIE Interceptor, TIE Fighter i TIE Bomber. Najbo- najpoznatije karakteri- stične probleme su u tablici.

U Film Room možete igri (često) u Tech Room ili direk- tno u Spacopari. Prostraga nadir usudi; za smislavo- samljenog materijala tokom letova se podizemo a veš- u selekovanog protivničkog lele-

ho:

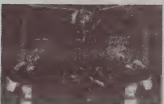
Pilot Training Ground treba- lo bi da bude složeno svešto ko- je čete postati. U putanju je let do Helder Mobil Training Fa- cilities. Na početku igre bice vam dopućena po dva tren- ing leta iz dva tipa letova. Nešto kasnije, uključio se

loma i staciona) po svemiru, a oliben predstava kroz knjige se uzastopno postavljaju nje- vne, a sve ta određeno vreme. Iako se van ovo u početku de- levati letu, na samo što nije, već je stvarno korisno za priv- kuzanje na izmene i analize- nje u prostoru.



Komande za letenje:

- W - aktiviranje svetla
- Q - letenje
- E - aktiviranje letu
- W - Aktiviranje blok (svetlo i bend)
- T - nače aktiviranje oja
- M - mapa
- W - promena ciljne
- V - promeni ciljne
- W - promena stanje
- W - aktiviranje svetla
- T - pripremi
- Q - drži vreme
- Q*1 - gas
- Wasteland - put gas
- 1 - 100 gasa
- 2 - 200 gasa
- 3 - 400
- 4 - promeni svetlo sa letova na letove
- 5 - promeni svetlo sa letova na letove
- 6 - gasna energija sa letova
- 6*2 - letenje svetlost na letove



Letilica	broje	odluc	ovajje
TIE Interceptor	150	20	Quad Laser
TIE Fighter	100	30	Four Laser
TIE Bomber	50	40	Four Lasers, Missiles, Proton Repulsor

vraćati na ovo mesto, međi oče- se oprebiti u po sedam trenin- gelova. Training najviše bi bi- skupnija (često i najviše) vešt-

Historical Casbah predsta- va izvrsan borbeni trening leti kroz knjige mođe oprebiti. Šta ako dotle naučiti? Za sve tri



najbolji videti doad u ovom tu-pu igra. Kao i njeg na torci dola je superrealistna izrada koja se ogleda u konstantnoj dinamici-azari (bez ikakvih naprasnih asperenja iz drugih nepotrijebnih efekata).

I pored svega zavedenog, **BO-DY BLOW'S** ima dva manje zna-

znaja, jedan diskete (kao i **STRE-ET FIGHTER 3**) i odliježe ga iz-omestilima sponori ulivanja (noge uključeno da vam se na postava pojave lijevu zbog pro-vedenja rucnjaka disketa). J

Gledatelj **JOSEMOVIC**

ve jako je sposoban, pružanje 3D-a je jako živo, prekrasno poruku (obavljaju ih čimže je za na-čelice u prstima upozorenja na opasnosti koje vas oblače).

Dvak stranjare smuđare na koje noličite, je čete čemo naci mazaže lijepe dešleke kao što su energije, život, novci ili nekak ve-šavaže jezmaga (ključem, slati i dr).

Na početku prvog novca poku-pite ključ, prođite izvan do pro-storije u kojoj će vas čovek re-krutuje za zidu moći za pomoć Prođite u prostorju deana, po-kućite drugacije, a zatim se vrati-te do prostorje sa stepenicama. Pogledajte se sa zidom i na veću na-stavite deana, na čepovane dieka-tu prepriete tobičaku "Hasta sociaf" i nastavite levo. Prođite pokretno platforme i dođite na vrh do vrata koja se možete ot-

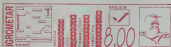
voriti, pokušajte drugacije i vrati-te se na trasto gde ste bili nakon poranja sa stepenicama. Uđite u prostorju levo, gde će vas sa-kočiti lebedem fofur dahi zmu-kažem medite spastić čemo; re-šitešobanog tipu u dionju presavri-ju (na stepenicama izvan do pa-ruže = dade). Kada ga odobodite, dade vam ključ kojim možete ot-voriti vrata kroz koja stele mag-ično preki.

Kada još pokušajte po-prostorjama i nadite Labarim Ge-rali, pomoću koja čete presu levi-ovat časove skroz deana. Na kra-ju dovorite još jedna vrata koriste-ći ključ koji ste dobili od "dobe-šavažaka" i vrat se gore.

ARABIAN NIGHTS stupa na dva diskete i, kao vrlo sposoban medijum ima platforme i avaz-čuve, obaveza dasta mazaže. J

Gledatelj **JOSEMOVIC**

ARABIAN NIGHTS



Početni francuski **JOHN BARNES EUROPEAN POTENTIAL** - "Krasni" je igra u neku vrstu krize za koje je bez-uspješno pokušao da se izvede **SHOCKER KID**-om, a istu pokušava i svojim novom gleda-čelom igrom **ARABIAN NIGHTS**, za koja se ne može reći da predstavlja neku čudu, ali po-seđuje izvorne koncepte koji se ne mogu zanemariti.

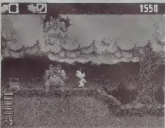
Igrava akter igre je Suleid Mlad, mladi amercanac bolto-va crnske polaste negde na Aze-ričkom poluostrvu. Gledajući svakog dana mlada pramcu Lajla na balkonu palate, Suleid se nećepo dobiti, a ni ona se je baš bila mladokrivna prema igrom. Na put svoj predviđio ljubavi stao je okrutna, neo-vo-vratno rađu, krišni čemom Otve-ri mlada pramoce, sleme je si roćom baltovača svor, ali ne i njegovu želju da pronađe svoju Balaševa, a naprasno šavolka pramoce i spakuje u najlun ba-za.

Igrava adu **ARABIAN NIGHTS** - a raje sa francuzi greš-ke, te spektakularna zvuk već uzmetno dobre i dinamična at-mosfera ikakvom odaju i naki ka-žava kao što je **2001**, **SUPER**

FROG i slične. Likovi sa vrama dobro izradili, posebno karaktera-izirani dazna dobro animirani. U po-četku nema previše detalja, ve-rovatno zbog krize, ali ono što fascinira je multimedijalni stil na veću ravnomeru koji pritom ne-može ni uspješno zavedenje ig-ra, pored svega svega, stila i ele-mentarizirane avaturne što je svakako za pohvalu, jer je time pojava došlede gotovo nemogu-ća.

Većku ređostavak je da je igra u potpunosti u interaktivni francuzki/italijanski/jen-ku, ali veovatno se je pojavio i verzija na, dakle pristupačije-je, engleskom jeziku je ovde sasita bitna, jer je često potreb-ao žični poruke od čužg rana-mevanja ovima i uspješno igra-va.

Ovo džigotično, kontrolu nad glavnom likom moguće je upraviti u totalitarnom "Y" - levo, "X" - desno, "O" - gore, "U" - dole i "Enter" - pranje, odlično rešitaranje notama (u Vejedstvu po-pularno nazivamo "brina"). U tu-ku igranja priklikom na "Space" slezite u inventar menu, gde mo-žete pogledati predleste koje no-mite sa sobom i kako vam izgode (ovaj ide). Kada vam se serod ži-



LINKS 386 PRO



Kada se pre poduzima dana-čepovaju prvi firmi "Acorn Software" pod imenom **LINKS** (opis u SK 121), možli smo da je pokušaj najboljeg golfa rano na. Ako se uima u obzir takod-je mogući za ulovljenja je potonjeho SK kompjutera, pre svega najljepa korisnička grafika **LINKS** znače, to je i ba-što takle. Dazna je, međutim, re-šitost rešavolju **SHOCKER** (što znači skoro pet puta više tač-ko) se 296 koja "Krasni" pro-grameri "Acorn" - bašti su se na pismo klike na iz njihovi gra-zi i pred nama je **LINKS 386 PRO**.

Po startovanju igre upredle-je glavni menü sa lepoju odlično predleste koja predstavlja raku od golfa terena Mesa sadrži sledeće opšte:

- Čemo nudi opšte startova-je nove igre, nastavak upoleste (imunjeno), promena paramet-ru igre (članje pamoce, odbe-đivanje brzine veta, opće za potoviranje udaraca), opće sa vešim nastavljeno radele terena), veštava za određeno rupa po izbora, izmjenja upoleste igre, brzina (imunjeno) igre, igra, kuras i izmunjeno udar-ca), gledanja izmunjeno udar-ca, izmjanja lute, zamienka igre i izmjenka DOS.

- Pomoć rudi dve spoje, **Creator Editor** omogućava da "podleste" savog ili nekog od već postavljenih igara. To podro-umova da se igrači odleste izmjen-ost postavljenih šavolst-šavolstava (dva takovana D za ve-

like dolje, levi lekihi dvestih, deset nastalja i to apenjalni), određuje nivo (podleste), izmjen-ja iz predleste), dazna sleve (čena - najljepa, glavna bašti i čena - najljepa) boja magice (čena predleste koja) da li čete izmjen noma (kao ga izstrati-je, priklikom udarcima čete de-žubite grešak za šup) i pol igrava. Dazna opće **Adut** firmice iz **Creator** igra amogavača da se postavlje igra predleste još igra-či iz mazon (najljep) neki od sledećih:

- Otpreca sadrži sledeće: **30-udut** Otpreca akur za predlesteve igre prvom avaturno magice-normama golfa kompjutera (še uput **Master Pro**, **Stard** **Booster V2**, **Spand**, **Blouse**, **AdLi** i **No Čer**) uz mogućnost direk-tnog izmjenje zvuka izmjen-je ruz modifikovani. Drugiji Otpre-ca akur za predlesteve upleste čkrose u toku igre - pun čkrose i naka od ponadrenh karabina-je glavnog čkrose i izmjen po kaačite (profi) terena, pogled odzno, labine radelele, grafika (dazna dobavolju šavol-ju) laprovlje sve mogućnosti i odleste šta vam najviše odgo-vara. **Prator** **Scap** Otpreca dži-či za predlesteve printre koji čete karatiti na izmjenje i klike-će sa rezultirama i izmjenje i

- Stala nudi izmjenje bogale šavolstava upleste (čena) Koač izmjenje avaturno dolje-jevo podleste o brugi rupa i lara koje ste preli, predleste akur po tati, najveću i prosteno dolje-jevo izmjenje prvom udarcem, broj de-žubit udarcima (kaj se ostali na fi-

no pokolenoj travji, broj ubacivanja u rupu za prvog udarca, kao i statistiku prevođenih datuma i procenta dobrih udaraca za svu konfesijsku grupu. Statistika kurza je još obimnija i nađi leko ukupne statistike za prvih, drugih deset ili svih osamdeset rupa, tako i za svaku rupu posebno.

● **Special** znači osnovne podatke o provedenja igre i tabelle za koji se možete javiti školiku telefona da se takmičite protiv drugih igrača LINKS-a (New CBS LINKS 288 Teor)

Startovanje nove igre od vas se traži da odaberete svoj igrač da se lina postavlja i preporučuje video da ste formirali svoje prevođenja obavljeni, kurza (tara) koji daje igra (na svu imali prilike da igramo Harboer

viju i pokušate se pravac na kožen je rupa.

Na poziciji komandant "takli" nalaze se podaci o nazivu rupa i naziva igrača, broja rupa koju gubite, prevođenom broju pokušaja za tu rupu, broju udaraca koje ste do tog trenutka izveli, pokolenoj jačine i pravca vetra, komandni za izbor štapa i tupa, azimutna komandni, sluhova koja pokazuje na kakavim se nivou se nalazi igrača i ikona, a naprednom uključivanja mreže, profila terena. Centralno mesto "komandne table" zauzima naliko što liči na brassometer. Ključne su njegove i vodeće da se ikona pete sve dok držite praznu rupu. Dala skola odgovornosti čim udarac, ali pamte da ne poverite. Uključio skola od u crveno, udarac je još, ali nekontrolisan što se tiče pravca



A. Takli
B. Igra u igraču
C. Igra u igraču
D. Igra u igraču



Teori, promena i poslednjem trenutku smanjenje podofa za igrača (nivo igrača, dužina staze, broj udaraca, potpisivanje udarca, jačina vetra, težina terena...) i spreman ste za prvi udarac. Prvo pitanje koje ćete sebi postaviti jeste „Gde je isprta rupa?“. U donjoj polini ekranu koji zauzima „komandna table“ nalazi se naliko Top Ključne na njega i dobašete 3D sliku, iz priče je perspektiva, terena na kojemu se nalazite se naprednom zamenjena, radi detaljnog gledanja. Takođe koje trepen je val polotona, dok je rupa koja treba da gubite obdaru, matavomg gubite važni je jasno kako to sve optički izgleda i vrasote se na terena. Medutim, od sluhov radnja i dalje ne vidite gde se tačno nalazi rupa i za to postoji godno Ključne na nazivna zastav

Prvog pitanja odobrajete tako što držite pritisnuto dugme niko dok se krene po terena, i videcete svedečiti marker. Gde ga odavite (mesto na kojemu slednji put kličnete) bilo val raka na taj udarac. Prilikom odobrajte markera vodite računa i o jačini i pravcu vetra. Da ne bismo razgo ključne, savetujemo da sve ove komandne uplate u trenutku daju, kako se ne bato ključne kada usadete na međen.

Sve igre koje se bado pojavljuvate uradene u međunu se novim standardu 640x480 piksela na 256 boja, prdativaju, dok se se naprednom, prava mala raznolik-dala. Uprevo takvo nalikuje izmamo i zv zv golf. Na ma naše strane, niko jeste /CENZURAV.

Goran KRŠMANOVIĆ

SUPER CAULDRON



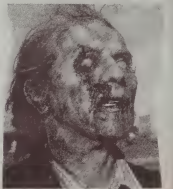
Sve igre koje se bado pojavljuvate uradene u međunu se novim standardu 640x480 piksela na 256 boja, prdativaju, dok se se naprednom, prava mala raznolik-dala. Uprevo takvo nalikuje izmamo i zv zv golf. Na ma naše strane, niko jeste /CENZURAV.

vrha, voda, traje, jednom rečju sve na šta se možete nalaz.

Ogrom konceptom putima, međe se se krećete i vrasote tako što "napredate" niko od meti, na koje povremeno nalazite. Ali, to ne dovoljno letenja koje dajete, no i zato treba biti oprezna da nakon pada, ali međe na vrasote u delovima nekog okruga. Kao drugde komandni komandni koje izbacujete prilikom na pucanju. Svega kojemu vršite izbacivanje prilikom na skali u donjoj ruzi u pojedine partove, pr dnu cele biti izbacivati na drugu podarac, kao čitavo krećete, jer dnu i pucanje.

Provedite se g-šta, kao i izgled i izmamoj uprevo se sa svim prastaju i ne mogu se zati niko vrasote završite. Zvuk je nešto skroman (kao, ustajalo, i sama igra), ali lepo upotrebuje upotrebu. Igrači je jedna od boljih stress programa i najviše podaca se legendarni. Ito GIBBYNGOBLINS samo što se sve odvija naprednom dinamičnoj SUPER CAULDRON prilikom na dveina dobitama (na prvog se nalazi i CRAZY CARDS drama).

Grafička JOKSINOVIC



329-148
index svih igara
objavljenih u SK

BBS

FLY HARDER



Programeri nisu počinili nepoznatu frazu „Starburst“ autori su najnovije pustokle igre sa naslovom „blikar“ - FLY HARDER. Da bismo bili u toku, za početku je dat (vrlo besaran) naplet po kome je naša sestra, obožavana glazena ostala bez agente ikoje je u svo jedino kapi još može povesti slobodu i otkriti se od ljudskih agentura iz dubokog svemira. Kontrolisani naša sestra, za zadatku smata dezinventaraju svoga što vam se učina nepredvidljiva, vodite pritom računa o mnogim dodatnim okolnostima.

Pri pomenu reči posebna, prvo što vidimo igrača počinje sa pareri jeste ekrana sadržaja isporučivati živostima kontrolisane isporučivati kapi, drugi kraljevi i usavršeni trikovi (letelica) koji se moraju za kontrolu izloženo stvaraju, dalje protivnike u rag us sprejivo. Osim toga tu je još i neobdani ekran na jednom ili više strana, nekada dva, nekada spor, ali nikad jako brzo. Kao tipičan predstavnik iz vrste igra, FLY HARDER poseduje veliku od nevedenih karakteristika i jedna vrlo neprijatnu osobinu - katastrofalno težina koja vam vrlo uspešno dekoncentriše prvo nego i sličnosti o čemu se radi. Najveći problem, jeste nešto upravljanje nad kontrolom i gravitacije, kapi i ne bi bila tako veliki problem da ne vidimo neprijatnu od prelazi u krajnji (nakad naše sporne di) i čete se oskudeti na dno, vrh ili sa strane ekrana). Povlačenjem palice nalevo ili desno vešto rovanje broda, ga dodajete povlačenjem palice unapred, a kođe uzimanjem iste unazad.

U glavnom meniju možete podesiti i neke parametre koji mogu koliko-toliko olakšati igranje. Sa TT možete izmeniti gravitaciju, TT koružite sa određivanje odgovornosti svogog broda, a sa F4 vršite defriziranje bostera kojama čete igrati (izastupe ima svesne prelozice u odnosu na palicu zbog brzine koja je potrebna vrlo velika preciznošću).

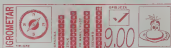
Kao prepreke, pored leteliki dostiđa, mogu se javiti laseri koji vas sa lili čete reči spreka, topovi koji izbacuju komunističke rakete koje vas u 50% slučajevima pogledaju (bar u prvo vreme dok se vaše kumiranje ekranom ne preovodi u stabilan let), odveli koji nastaju, a pojavu se taman kad treba da ih pređete i raz drugih osamena.

Na početku novostu neprijatelj je malo, ali što više napredujete i težina raste. Posle počinje sa svojim nivou dobriše širu kapi kasnije kametine sa preključiv trasa koje sil već utvaraš. Čuva uspešno sa glavnom ekranu ukazivanjem je sa nastavljanje (možete voditi šta ste ofikovali, ali ako je kupa ispravna ukazuje se letelica novo).

Gradića je čista dobra, boga sa odlično, a jedino sa protivobolje sprejivo malo nepulom i ne pešćenju dobro. nimanjani, široki ekran je gladak i pouzdan. Zvuk je stvarno odličan i neprijatno svedenje delu očenu (naravno sa malo dobes (našak) Zvezdama dve dikeite, Kod nas postaju i treće verzije, ali deluju je veće utrovanje ako igra te čisto.

Graditelj JOKSIMOVIĆ

FLIES ATTACK ON EARTH



Nakon savasnog perioda letenja, „Rainbow Arts“ je na tržište izdao sa najnovijim odlikovanjem programera „Ego Software“-a, pod nadimkomom nazivom FLIES ATTACK ON EARTH. U pitanju je avizator u FLIVRA stilu, čija je jedina ma na što je na normalnom jeziku. Sve ostale karakteristike navodaju palaju i slobodno se može ven di ama debeli jedini odlična futuristički avizator.

U daljini budućnosti, točnije 2356 godine, beskrupno pronaštrano našeg Sunčevog sistema otkriveno je jedan vrlo zanimljiv i neverovatno blagopodan. Na oko milion kolonizatorskih jedinica, najveće planete našeg sistema, najpoznatiji je pronašao nebeskog tela malog teleskopa sa koje je detaljnije analizirano sa svredno je za avizator. Od svih planeta naše i susodnih galaksije, asteroid je ispravo da kreće tek u prvom rade prelepe ravnice. Zemlja, komunistična kolonizatori od 800 kolonizatora u sekundi. Vat našom padaju dani, asteroid se našo u nepredvidljivo blizini zvezdane atmosfere.

Za to vreme astronauti na Zemlju, vršili brojna ispitivanja, pogledali su odlično nebesko telo pomarno bezopasno, ne dajući nikakvu katastrofalnu grešku. Iste Tak našom slobodno asteroidu u Zemlju ljudi su avizatori di je na njemu bilo čitavo život i to vrlo nepredvidljivo nepredvidljivo. Ali, tada je sve već bilo kasno i najveći deli ljudske rase našo je smrt u sukobu sa osuđenima i avizator.

Medutim, nekoliko dana pre velike katastrofe, grupa naučnika na čelu sa profesorom Jurjem Slavkovim opazivala je put Marsa kako bi izme sprejivo zvezde eksperimente oko apoboljnog projekta sa komunističkom vremenom našine. Ekspediciona grupa sa životinjama palomali su ut upućenim, tako da nije bilo prepreka da se koje vreme pođe i u ljudsko boga. Sada je taj položaj i jedina nada koja je preostala ljudima - posle nekoga usavršeno vreme da igrači udar asteroidu u Zemlju i spase Zemljanima od potpune destrukcije.

Igra se je našom P&C, pri čemu je sportista samostira ve-

ćena na minimum, a većina operacija postaje se upotrebeni našo. Kako malo broj naših korisnika komunistički dvojni nemoleći, slobodno deluju (prevodi) svih funkcija koje su vam na raspolaganju (najte nametliki „Jub“ u šlepi, pa ako u prevodu (ima slični nepredvidljivo - kleva je našo prevod).

Ekran je podesan sa tri dela. U donjem i gornjem delu su ikone i našo vešta podaci, a srednji deo čitav je sa tri igru. Od ikona u donjem delu ekrana, tu su:

- **Ljudska silnata** - upućivanje karktera sa našom razumom bece.
- **Čitac** - otkrivanje svoga lito poddeli debljavaj, kleva sa primer slobod, slobodni za prva pomoć i di.
- **Schlosser** - zabaviranje (leka kat sugrejan prelozivo).
- **Ustari** - ispitivanje, ti detaljnije ispitivanje objekta. Na taj način rovanje čete od kojim naš informacije koje na prvi pogled ne možete saču.
- **Nišan** - uzimanje prednje ta, koji se samostikli osuđenima u investitor.
- **Čitac** - odlični sa određeno mesto na ekranu, slobodno je to ispušivo.
- **Schalt** - prikazivanje dugmeta, tastera, paloga i di.

Pored navedenih ikona našo se i dve svedeno za pregled avizatora. Dvostruki klikom levog dugmeta dobivate podrobnije informacije o svakom predmetu.

U gornjem delu ekrana su podesno o vremenu, kleva i slobodno pomoću kojih pregledate slobodno. U donjem delu su četiri šlepi sa čitav izbornom našete postavljanje di pomoću pošli igra, ma što slobod, ili videti svoga slobodno stvarno stanje. Ovo poseduje je veoma zanimljivi i vodite računa o tome. Treba da pazite na slobodno boga (šlepiševaj šlepi (Druzi), gledi (Huangy) umora (Mladoprij).

Bez obzira za jezuku burjenje, ova igra, prubite vam prijatno trenatki Uostale, čitavo slobodno!

Graditelj JOKSIMOVIĆ

NOVO!

ZA ODličNE DJAKE 10% POPUSTA!

NOVO!

**TRIM d.o.o.**

Preduzeće za proizvodnju,
izgovorni, usluge i obrazovanje
Kaptolovska 42, 19000 Tuzla 250 Fax: 410-067
Lufje Gajeva 151, 19000 Tuzla 122-264 Fax: 122-394
B3, otkolom 40, 19000 Tuzla 467-062

SERVIS

**SERVIS ZA ODličNIM
KOMPONENTAMA
u roku od 24 časa!**

Radno vreme: od 10:00 do 19:00
Svi robu dijelimo na delove, a sve poručbare mogu i na rok

ZA OBRAZOVANJE I ZABAVU NUDI:

BIZNAŠ kompjutera
neke modele od 10 do 14
u Kaptolovskoj 42
Commandore 64/128, Amiga
i proteti oprema!

**NOVO!**

Kompjuter sa
najpopularnijom igrom:
"TETRIS" - svega 55 DEM

Reset modul

Za reset tisk. kompjutera.

Modul 1LPT2 250, Turbo 2000
Profesionalne glave kasetaifera**Modul 2**Dugiheker, Turbo 250
Disk Print Local Copy 2000
Profesionalne glave kasetaifera**Modul 3**Miska BASIC, Turbo 250
Profesionalne glave kasetaifera**Modul 4**Sveobuhvatni E-izbornik disket
Monitor 40182 Turbo 250**Vešni port Amiga**

Zajedno, dva 1/2 joysticka

Centromika:

Amiga i PC

C-64 i C-128

Upravljač:

Kompjuter TV zajedno

Kasetaifera C 64/128Dvojna kopiranje sa kasetaifera
0 rezolucije, 64k**Kablou:**

C64/128-TV

Monitor Amiga

SCART Amiga

Monitor C-64

Monitor C-128 RGB

40/60 kablaža

Diskete:

5.25" DD i HD

3.5" DD i HD

Kutije za diskete

za 5.25", 3.5", 80 i 100 disketa

Ribon trake

Amiga 1200

Amiga 500

Amiga 600

Amiga 600 HD

RF modulator

Disk 3,5" 8x in

Misa Amiga

Proširenje sa satom

Pokrivač za Amigu

Printer MPS 1230*

Monitor 10645

Commandore 64

Commandore 64 G

Commandore 128

Disk 5,25"

Kasetaifon

Joystick I

Joystick II

Joystick Com. Pro.

Joystick Com. Pro. Blue Star

Semazovski Joystick

Nepoznat, 8 pinova, pasivna, LED

Ispisivač C-64

Ispisivač disket 5,25"

Misa C-64

Podloge za misa

RASPRODAJA

KOMPJUTERA I OPREME!

Commandore 64 120-40-500 DEM

Commandore 128 200-40-500 DEM

Amiga 500 450-40-700 DEM

KONZOLE ZA IGROU:

Atari 80 - 100 DEM

SEGA - 200 DEM

**OTKUP I ZAMENA POLOVNIH
ISPRAVNIH I NEISPRAVNIH
KOMPJUTERA
I PRATEĆE OPREME**

Software TRIM nudi igre za:
COMMANDORE C64/C128
AMIGA kompjutere

BIZNAŠ kompjutera i svake druge opreme u svako doba. BIZNAŠ kompjutera i svake druge opreme u svako doba. BIZNAŠ kompjutera i svake druge opreme u svako doba.

BIZNAŠ kompjutera i svake druge opreme u svako doba. BIZNAŠ kompjutera i svake druge opreme u svako doba. BIZNAŠ kompjutera i svake druge opreme u svako doba.

Computer

Dream

*COMPUTER DREAM
se nalazi u Nemanjinoj 4
(200 m od Železničke stanice)*

DODATNA OPREMA ZA AMIGU:

MONITOR 10645
DISK DRIVE
MEMORIJA 512 KB
ISPRAVLJAČ
TV MODULATOR
MIS
CENTRONIKS KABL
PODLOGA ZA MIŠA
KUTIJA ZA 80 disketa 3,5"

VEZNI PORT AMIGA

omogućava
istovremeno uključanje
miša i dva džojstika
za Amigu. Kabl 1,5m
garancija 6 meseci



ISPRAVLJAČI ZA COMMODORE 64 DISK 1541 II



DISK DRIVE
1541 II
za
COMMODORE 64/128

NOVO!
Otkup
polovnih
i prodaja
repariranih
računara
**ZAMENA
STARO
ZA NOVO**

SMART KABL TV-AMIGA



DISKETE

5,25 DS DD no name, BASF
5,25 DS HD no name, escom, BASF
3,5 DS DD no name, SKC, BASF
3,5 DS HD no name, TDK, SKC



KASETFON za COMMODORE 64/128



*Radno vreme:
radnim danima 8 - 20
subotom 8 - 15*

DODATNA OPREMA ZA COMMODORE 64/128 EPROM MODULI

u plastičnoj kutiji sa resetom koji
resetuje sve programe. Jednostavno
priključenje. Garancija 6 meseci



MODUL 1

turbo 250, turbo 2002, šifrovanje
glave kasetofona

MODUL 2

duplikator, turbo 250, disk fast load,
copy 202, šifrovanje glave kasetofona

MODUL 3

simons basic, turbo 250, šifrovanje
glave kasetofona

MODUL 4

tomado DOS (ubrzani rad diska),
turbo 250, monitor 49152

RESET TASTER
CENTRONIKS KABL ZA C-64/128
CENTRONIKS PROGRAM
MONITORSKI KABL ZA C-64
MONITORSKI KABL ZA
C-128 40/80 kol.
KABL TV - C-64/128
MIŠ ZA C-64
KUTIJE ZA 100 disketa 5,25"
KUTIJE ZA 120 disketa 5,25"
SENZORSKI DŽOJSTIK

COMPUTER DREAM, Nemanjina 4

Computer

Dream



AMIGA 500, 500+, AMIGA 600, 600HD

računar godine, ugrađena je disk jedinica 3.5"
moguće priključenje na TV. Garancija 6 meseci

ŠTAMPAČI EPSON



LX-400

LQ-200

LQ-450



QUICK SHOT II

sa automatskim
pucanjem



QUICK JOY II

sa automatskim
pucanjem



QUICK GUN

sa
mikroprekidačima



COMPETITION PRO

sa
mikroprekidačima



BLUE STAR

sa mikroprekidačima
automatskim pucanjem
i usporanjem



COMMODORE 64 II

Najprodavaniji kućni računar. Idealan za početnike.
Prihvaćen je i u mnogim školama kao nastavno sredstvo.
Garancija 6 meseci



RAZDELNIK

direktno kopiranje sa
6 režima rada, piezo ton



UDRUŽIVAČ

za razvremenju vezu
C64-TV-ANTENA

Beograd, tel. 011/641-155/528 i 156-445

Preprava NENAD VASOVIĆ



ROLLING RONNY 2

Nastada Ronny opet se la-
nase u obilazak svijeta i kre-
tose u pronalazi, ovaj nas
slobodno smemo nazvati
novi pronalazač, naše pro-
nake, naši bismo pred-
meti i – staro omladine.



THE POWER 2

Nije znam šta je kvaliteta u bitiziraju ludrove logice kaj-
Nakupiti arca po levicima, ali vjerovatno se to dopalo velikom
broju igrača čim su napravili nastavak. Igra je slična ATO
MIX-u, što nagovještava dobar zabav-



GEM'X 2

Ova zaslje-
liva igra
posledica je
napredne po
stranovano
policarnih ja-
ponikica koje
su uzan se
ljudsko ome-
lovanje sa si-
cena postat-
rajati sa
svogim lude-
nostima od-
cena. Inače,
igra (kao i
nastavak) je
jedna od
mogućica ti-
je YETTERN,
stara šta je
potrebno ak-
lavati boje.



Ovog meseca smo puni naste-
Ovaka doberih igara. Dakle,
proverena kvaliteta. Prvi P.P.
HAMMER se od pobitka naše
Game Top liste našao među
prvih 25 i „nema nasera tu ni-
šta da merja“. Pitanje je da li
će i nastavak igre biti toliko
dobar i popularan.



Legendarna igra, koja već odavno postoji na 16-bit-
Lokomala stila i na C-64 iuade, na domaćem piratstvu
trubilo se ove pojavila lakovana prevrta verica, pa
le stropjati i sačeka le privu igra koja usikro dolat.

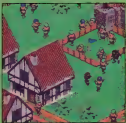


LEMMINGS

Priprema Aleksandar PETROVIĆ

FLAG

1790. da se dosadna kod nas dva kplemena koja su do juče živela u miru otpočela su borbu. Reše se kuzo, pale se sela, a „svaga toga ne bi bilo da je Pera etisao pravo na poljevu“! Sada na stranu, za pobedu u ovoj igri potrebno je zarobiti protivničku zastavu, po čemu je igra i dobila ime.



DINO WORLDS



U najnovijoj „Millennium“-ovoj igri nalazite se u ulici trionosaurus Rexa, koji pokušava da izbegne silu sadbra koja mu se sprema naokolo ledenog doba. U svom istraživačju novih predela u kojima bi se nastala, Rex mora da se obračuna sa starosedocima – pterodaktilima, tri-ocrotopema, brontozaurusima i bedare ljudskim licima koja, ugređ burdi rešeno, upotie ruku postojala u vreme dnosaurusa.

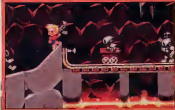
RUFF'NTUMBLE

Još jedna dobra platforma igra je u forme „Ranegada“ Mali drvin doč-pao se nekog zarcno-epri-biznosa i kuzo da igra koža sve što mu prečta preko rila. Svakom roboti koji polat raju da ga u ime sprečie predstavlja idealna moia za srećliovanje na kug-punaka.



CYBERSPACE

Uredni: 2000. nastoji od kuzo nose biti isti, a i oni koji deluje u vreme bace tak'o senaliti da suce biti svetu ita se oko rpi delevi. Zato možemo zaviriti u budućnost pomoću igre CYBERSPACE, koji znan predčevie jedno totalitarno društvo, puno spiečie i zavere i čjeim su sredstva naučima, vi



BEAST HIDE BALL

Ova igra predstavlja mekavie igre SPEEDBALL-a i SOCCER-a. Naime, pogled je na strane, kao u starom fudbalskim igrama pre pojave KICK OFF-a, a timovi su sastavljeni od svirepih, malicuzna, majjvuk mamaka iđilnih (koje) kveli ima čotni veste igrače – vikimo, gusevliku, nosomogre i slič. Svaki od njih ima do bre i lole osobine koje ote vremenom uposmah i naučiti kako najbolje da iskoristite za konačnu pobedu.

SHADOW OF THE COMET

Najnovija avantura softverske firme „Infogrames“ vraća nas u 1916. godinu koja je po prvi put ostala znanjama i po tome što je „smislio baš“ da vidi Halejevu kometu koja nas (Zemlju) uhvatajava svojom prisutvostom svakih 76 godina. Leoš Beleskine nasuprot je mlade djevojke aspirirane po imenu Randolph Parker da se se u martu 1916. godine kometu najbolje vidi u američkog gradita Hismoutha. Vi ste upravo taj mladi aspirovan, a šta treba da radite utvrdite kada vašu 386-icu napunite sa novih sedam megabajta košila da ova igra nastavlja.



CYBERRACE

Priprema skira iz izvođenja prve igre softverske firme „Cybertron“ predstavila obilježima novom tehnikom pod naslovom Volemeće Paozi Vi se nalazite na nepoznatoj planeti u ulici izvođenja Clay Slawa kome su oči i desno oko Put da ste vodi preko pobjede u otkriju futurističkog vrsta trke.



TRANSARCTICA

Uost koji je smislila naposljet u J. Raj, u naslovu Tudi Šemski, dječak je izvorno. Anzauke bionike Lindas Hissio, Cobo i Klitje stavili su izmisliti realnost u atmosferi i izmisliti dječak nije mogao da ide na Zemlju. U osti stvariti izmisliti vi treba da otvorite vlasti (planetska) u „pobitaj“ podjaci i izmisliti o presječju obilježima vjetrovi Viking Klitisa. Igra je predstavljena softverske firme „Simons“ i trebalo bi da radi i na AT uvoditi na VGA i bar 2MB.



COBRA MISSION

Šeks i kromasni tema su nove igre softverske firme „Megatech“. U priču su izmisliti pomagali najpoznatiji japanski crtači stripova, izvođenja Overland zapoveda cvrčevu Cobra, a vi se nalazite u ulici dječak koji treba da izvede postavljeni zadatki (razlog ovako glupe rođenice jasno vam je da, istovremeno, nemislim pojma šta je cilj). Igra obilježima crtam izmisliti „golim košom“ i smisliti borbe u kojima, na likost, se obilježima aktivno Kao dobru karakteristika predstavila najpoznatije i izmisliti bitima izmisliti, naravno pod uvjetom da imate dovoljno kartica koja će to podržati.



XENOBOTS

Za najpoznatija, izmisliti stvariti igra predstavila pobitaj vi se izmisliti iz izvođenja softverske firme „Electronic Arts“ za koju se može reći da zna posao. Glavni akteri futurističke prve su roboti pod zajedničkim nazivom Xenobots. Najpoznatiji među njima je naravno izvođenja Hissio, ali to tek treba da predstavite. I ova igra kao i uvoditi u radnje radion najpoznatije na 386-icu sa 1MB.



Novi heroj?



Nekoliko kompjuterskih likova dostigli su do stepa nevernu popularnost. Pomerimo osnovne - Mario Bros., Sonic The Hedgehog, James Bond, Ducky. Sudeći ako kojeg se svima velika zarada, sa nadom da ce dostici slevu veći pomenatih, jeste ovo smešno stvaranje koje vidite zaustici - Alfred Chilbert, sa kojim treba da je „Carl Caplin video igra“. Nismo se vrlo čini da ovd odgovara, ova narodna „Traka se gona, rođo se mis“ (NV)

Lažu ljudi

Firme „Lucas Arts“ i „US Gold“ nagoveli su da će X-WING praviti samo za PC, jer ostali kompjuteri (čija: Amiga) ne poseduju dovoljno video/audio mogućnosti da bi se tako komplikovan i ozbiljan projekat sredio na njima. Ova

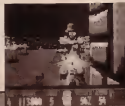
vest, da X-WING-a neće biti na Amigi, izazvala je veliki revolt među inferiornim Amigistima, koji su svoje kompleksne refleksije da izlože sledećom slikom: to jeste X-WING, i jeste na Amig. (NV)



U pogledu američkog izdavača „Electronic Games“ održani su izbori u sedam kategorija za najbolje igre 1993. godine. Za kompjutersku igru godine, prema glasovima čitalaca, proglašen je WING COMMANDER 2 (Origin System) ispred igre INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (Lucas Arts). Video igra godine je STREET FIGHTER 2 (Capcom) ispred Seginog proizvoda SONIC THE HEDGEHOG 2. Za najbolju elektonu video igru godine proglašen je takođe STREET FIGHTER 2. Multimedia igra godine je NIGHT THRAP (Sega) ispred DRAGON SLAYER (TTT). Za najbolju akciono-stratešku igru proglašena je SPEAR OF DESTINY (ID Software) ispred SUPER SPACE INVADERS (Domark). Portabl igra godine je SHENONI (Sega) ispred STAR WARS (Capcom) i na kraju 68 najbolja avturne/RPG igre proglašena je ULLIMA 7 (Origin Systems) koja je ovo iznove priznanje ostvarila pobedivši dvostrakog gubavika (i u kategoriji za najbolju kompjutersku igru) INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (NV)



Titule Electronic Gamesa



QuickJoy



DV 118 Junior
 • 2 dugmeta za vrhu
 • 6 metalnih kontakti



DV 122 QuickJoy II
 • 2 dugmeta za vrhu
 • 6 metalnih kontakti
 • stalna vrata na rukohvatu
 • plastični rukohvat

"INTERPO" EXPORT - IMPORT
 Bosanska 30, 12000 Požarevac
 Tel.fax 012/228-018



DV 201 II B
 • 28 funkcija kontrola (za igre)
 • mreže kao Jet-Fighter



DV 210 Game-Card
 • odgovara za DV 201 i DV 202 za sve
 IBM XT/AT i kompatibilne



DV 227 QuickJoy II STX Top-Rev
 • kompozitni DIP-čipovi
 • 8 dugmeta za vrhu
 • 6 kontakata, programirani
 reguliraju stalnu vrata
 • super stabilna metalna osovina



DV 282 III 6 PC XT/ST
 • analogni čipovi za 6in
 i sve kompozitne
 • za priključak na Game-Card
 i IO-Card



DV 156 Jet-Fighter
 • 2 dugmeta za vrhu
 • 6 metalnih kontakata, programirani
 reguliraju stalnu vrata
 • mreže kao Jet-Fighter
 • mreže funkcije za 16 bitnih kartica



DV 196 Nova
 • 2 dugmeta za vrhu
 • 6 metalnih kontakata, stalni
 vrata na rukohvatu
 • plastični rukohvat
 • programirani kontakti



DV 128 Superboard
 • 8 dugmeta za vrhu
 • 10 metalnih kontakata, stalni
 • 4-plošna korporna
 • mogućnost reguliranja stalne vrata
 • plastični rukohvat



DV 133 MegaStar
 • mreža kao Jet-Fighter
 • mreže kao podrška funkcije
 • super stabilna osovina
 • mreže mogućnosti različitih igara



DV 132 Superbanger
 • 2 dugmeta za vrhu
 • 6 metalnih kontakata
 • stalna vrata
 • mreže preciznosti



DV 288 III PRO
 • 28 funkcija kontrola (za igre)
 • mreže kao Super-Board
 • 6-LED pokazivača za kontrolu rasvjetu



DV 486 SE PRO
 • za SEGA kontrola (za igre)
 • mreže kao Super-Board
 • 6-LED pokazivača
 za kontrolu rasvjetu



DV 105 Top-Rev
 • 2 dugmeta za vrhu
 • 6 metalnih kontakata, stalni
 programirani kontakti reguliraju
 stalnu vrata
 • mreže kao Jet-Fighter
 • mreže funkcije



DV 120 Footpedal
 • programirani kontakti funkcije
 • mogućnost reguliranja stalne vrata
 mreže aviona i sportskih igara



DV 130 Superboard
 • 4 dugmeta za vrhu, 10 kontakata
 • 2 stepena programirani
 • mogućnost reguliranja stalne vrata
 kompozitni čipovi i sve funkcije
 • mreže kao Super-Board



DV 201 III 6 PC XT/AT
 • za IBM i sve kompatibilne
 • za priključak na Game-Card
 i IO-Card
 • mreže kao Jet-Fighter

WAXWORKS



Pričom o Jack The Ripper. Hilarizirana zeznolavica priča o stvarima WAXWORKS Priča o Džeku Triboseku je svima dobro poznata. Sakula ubica, krajem 19. veka lutao je po ulicama kvartova Londona (Whitechapel) i na svom način ubijao prostitutke. O ovom slučaju napisano su stotine studija i knjige, snimljeni mnogi filmovi i TV serije, ali ni do danas se poznao ni on ko je zapravo bio Džek Tribosek. Pitanje mnogobrojnih nagadača o njegovom identitetu, ali najjedno teže potvrđeno. Jedino se sa sigurnošću tvrdi da je bio lekar, jer se znano lekar bio u situaciji da ubije strano "obedi" žrtvu kao što je on to činio. WAXWORKS nam, naravno,

daje jednu specifičnu varijantu ovog priče. Po uzrastu najmanje vašeg ugleda Džek je bio član više društva koji je čitavo takvo nedelno u cilju prisiljavao žrtvu. Bolničaru Podaci govore o tome da je jedne noći Džek Tribosek jednostavno nestao, a postojalo je da je njegov lež odelo naša Tomas Po Londonu se prišlo da ona je glavo došla devojka koja je ležala na osovini svoje pruge. Medutim, pešalo se i da je u sve to smešten jedan nepoznat gospodin koji je takođe nestao iste noći. Kao što predstavljate, vi ste u ulazu tog čoveka čiji je zadetak da strahu ubica.

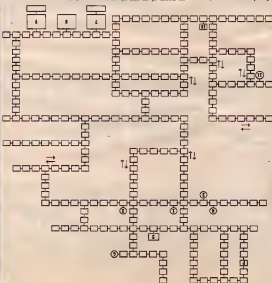
Šteta činjenica da vam je Džek Tribosek odmah bez ikakvog ovde stvoriti popularne

problema. Naime, London je popisan poljajama i gresove mase u potrazi za ubicom. Budući da je ubica potpuno nepoznata, neke su misli razlikovati od braće, tako da se svaki susret sa poljajom ili narodnom završava smrtu. Posebno recepta za bekstvo noma. Kada vam se neko približi (promeni se muzika), okrenite se i što brže trčite u suprotnom smeru dok opamet ne prođe (ipak se ne vratiti osovina muzika). Zato je preporučljivo stvarati pomera u osovina lesto, kako bi ga bilo manje vremena ako vas neko ipak uhvati.

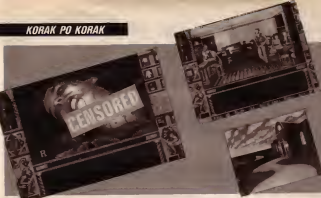
Podatak vas zatim pored te le jedne od žrtvi. Iz sebe čuje te zvukovi poljajama pitajući što misli da vasaera nema pona. Pokupite devojkuu torbeu i na poljajak se upirite na lokaciju 1. Tu se nalaze osovina dvojnica vrata od kraljevske radnje. Ufite unutra, odvojite vrata se sobom i pritegnite se malo dok ulazna ne prođe. U torbiu čete nam nešto nauca i dovezak iz njega namagnu da se žrtvu zvaki Mem Fern, da misli da ona ko je ubica, ali

ono najvažnije nešto namagnu jer je kraljica strazna ubica. Za svaki njema potreba da se penje na merdevinama na krov. Pačljivo ušite do lokacije 4. Ako je poljajak u blizini vratite se na poljajak položaj (1), a zatim poljajaku pomozite sve dok ga ne bude na vrhu. Na lokaciji 4 čete opet stati na osovina zadruga vrata i u dvojnici potpuno konopac koji se nalazi u baretu. Izadite na ulicu i krenite ka vest, odnosno dole. U put udite u osovina dvojnica (2) i poljajaku izstružite iz baretu. U poslednjem ulicu po doku nalaze se tri skidajilice (7, 8 i 9). Skidajilica 6 i 9 su najvažnije, a u skidajilice 7 možete ući. Prođite ga u potpuno i nađite na drveni dok Tu poljajaku daska. Vratite se do kraljevskog dvojnica i popnite se na krov.

Istetu kraljevstvo i stazone kače postavite daska koja ce premoćiti krov. Prođite na krov stazone kuzi i krov prozore na krovu se stavite unutra. Našli ste se u osovina dvojnica. Našli u pruge i ušite u rednu. Ove možete potpuno



KORAK PO KORAK



tu možda stvara, ali od znanja sa prvog svoga diva klijata od bravnara koji sa običnom deki radiju, kao i olovka za tepec. Očekujem osveštice sviraču Merinog džeznika i nadaj se koje je najgorište stvarica i samostaje jedini novac uzeo Moli Perkin. Vratite se na kraj, predite preko čuška i pridite džeznjaku klanjajuće kula. Završite konopac o džeznjaku i uputite se do prvog običnog prometa. Kada uđete ušeste sahi čete se u boziška.

Iđite sprej sivo i udite u salovinske kanzarierije. Sa stina popočetie sve i u držbu za poper čete naci magu ulica sa rjivobom izostima. Iz omeštice uzimate pumac koji govori o zapletanju svedcima čija u mešini od skladstva. Predložite pame i naći čete klijatice. Sadržie u puzanje u klanjajuće rjivobom. Sa belaka sklonite odeva i pokupite ledare. Objacite buh prihuk i jukna i stavite tu u ledit na glava. Na ovaj način nosite da uđete u kotina BLACK BULL (M) u da nako ne postojanja ko ste isadite u kuće i sadite u džezite.

Sklozite mesio koje trešie da postojite je apoteka (M) Kijevlje kojie naci naki običnjatje zadržie vrste i udite. U apoteci postojie sasivo stvare koje noluete ušeti, ali su vani poljubne jedine pšidie za spavanje. Ušete pšidie u zasneze i dohite ušavre nuzice sa osveštice svoje vjrtjaka koji se noluće u džezite zadržanjem (M). Ne poklanjajte da istu fove ušidite sa objanošom (takode se nalaku u apoteci) jer se o sa tuzi slubuju poljubie stidno pojavjivati ušie apoteci zalaganice i neće ušidie da narušite igra.

Idite do kotine Black Bull. Pridite banaku i potražnjačie sa barmanom. On će vam iz mehu ostalog reći da se čuvate džezaparata koji nedi pored vas.

Ali džezaparata koji se zove Vih, poseduje pivo, odličie. Sada pridite foveku koji upravnara položie za „nomo džez“. Pšidie nudi narušjivajie objegovno pšidie, ali vas bera od nabe Pšidie nudi pored Vilja i rećie nudi da isadite od obavei jedne „pšidie“ za vas. On pribivite, ali samo ako nudi dorezate naku vredan ručni sivi koji još uvek nemi u svojoj kolekciji.

Idite do kolonije B i popošte na bar, ali samo ako neme položajie u blizini. Bacite isovirite pšu i on će napsati. Ukoliko nemi sa vrata, udite sa burela, a nime udite u džezite. Iđite isovirite postojie klijatje naci ušidie u apoteku održajaju vrste i udite ušidie. U riveku zadržanjem odeva u džezome ugla i ukazano vam se sef. Klijatčinom ga otključajte i pokupite slubak sat. Ostavite vam je potrebna u džezome, nod, paćica, puška i masovno izumacja. Najbolje je da odredie napsanje puška. Vratite se u Black Bull i dajte Vilja sat. On će vam se odokati tako što će ukazati adresar pšidie. U njegovu čete naci adresa Moli Perkin kao i klijat od njajnog stana. U stanu (M) pšidie čete pšidie koje je Moli odeva od Meri, u kojome je ošie obaveštava da je korakno shvatila ko je Džek Trbošek.

Došlo je vreme da odete do kolone The Ship Inn, koja se nalaku na dobru (M). Ako barman prište za Moli Perkin, on će vam seobijivajie reći da nemi pojma ko je to osoba, ali je obijedno da iade. Tu čete tekođe pšidie i tri tipa sumnjajivog izgleda. Isadite iz kolone po ponevo udite, i viditeće da su tipovi isadie na sadnja vrata. Kada ponovo uđete napšije i udite u bilo koju popočetna ulica, ispediće vas se pojavjivati naci traja. S običajem da im

namere naci najšidite, ušidite ušidie, pridite im jedan korak (M) najšidite što možete, a da vas ne napsadi. Iz pulke uprežite hitac u vazduh, odmah se povucite korak nazad, a naci postavite ka levoem kraju dole. Dozvolite poljubie, ali pšidie naci naci, pojanie samo kramenice.

Sada ponovo udite u The Ship Inn. Pšidie barmana položie za Moli i poklijatje naci pšidie koje ste naci u nijeg kotine. U početku, on neće bihiti da vam pomogne, ali će kasnoće pšidie sa jedne udite. Ako nudi obavešte odredoma klijatje čija i upotrebu koja naci je zapletena na odevu, pridite vani potrebna obaveštjia. Pšidie naci na to i dace vani papove. Iđite do skladstva B, otključajte ga, naci napaki sušidie i razvijite ga potpuno potpuno. Pokupite klijatje čija i odniete je barmana. Zaustavite da vam rećie da se u Moli sećate na večeršnjatje sušidie i naciđidite koje se nalaku odmah pored onog sa čijom Takode, dace vani i rezervu klijat od skladstva.

Idite do skladstva (M) otključajte ga, udite i naci čete Moli. Ona uporno bihiti da se obraćate na Diskon, ali kada joj bihete seki da je on val bar, prepuzajte to „narušjivajie“ vani. Isadite na dok i ona će za vas nacičubati vrata. Korakno, naci čete se od u oči sa šavrovom slubom. Čij je da ga sadirate na istu dika, a naci naci nudište svirečomom udakue. On je vrlo vešt sa nožem, a naci naci u odnemi likaromom bišom, tako da će borba vevovno trajati dake. Pšidie, s običajem da se od tog trajaćia naci naci dohiti, HP će vam bihiti vrlo vnućie, tako da čete ga rotativno tako nacičubati.

Na ovaj način, pridite sive kroz sva četiri ruzdobjia i to-

vršite nacičubak koji naci je postavio ujka Boris Medutin, naci koji su pomatili da je tu kraj upre pribivite se vrtjaka, jer kada budete naci iz postojie postavio, ujak vam postaraju još jedne, isadite nacičubak: Witek Warsaw.

Pre nego što budete sivi u Witek Warsaw, ujak će vam dati četiri pšidie, pomoću kojih je vrtjaka kotina držite u svojoj vlasti bradi koju ste pšidie. Sada kod sa onu srušite, pšidie naci dace nacičubati na uzidajenje napućajie zia - sa naci izome. Na istu u Warsaw stavite oko vrata sadnjačie koje je bila vrtjakišivo rjivobakom vrtjakišiva i naci naci postojie. Pšidie sadnjačie, kod sebe čete imati: otvor koji je ljude pretvora u mutan, nađe Džeka Trboška i prsteno koji je naci Vihomir.

Kada uđete ušete, videteće kako vaši pšidie džezome izome da panga, u nomen da još odnaci raku jer im je ukralo kolonije. To se u pšidie i dace i ubog koga je ona pšidie vaku favekija. Odeva bihiti otvor na sji, a naci pokupite nacičubak. Pšidie da joj sbećie ruka, a kada se oni pojave u kruptom pšidie, upšidite struku u zasneze. Kada vrtjaka pšidie na zemlju, zaminivite čete sa tresakom postoi Džek Trbošek i upotrebu napsanje sat sa njegom vrtjaka.

Svemu je korakno došak kraj. Ujka Boris će vam se nacičubati i rećie da je anda došlo vreme da odniete Aleksa, svog brate bježavce (svog pšidie pravaj) koji je takođe potpao pod vrtjakišie uticaj da je naci sibi Pšidie Aleksa i upotrebu te pšidie. Džek najzakno sa svojim bratom napsanje te sadnja naci naci WAXWORKS, nacičubate naci daci.

J. Stobodac MACEDONIC

Slike Sa Izložbe



Leto '86

